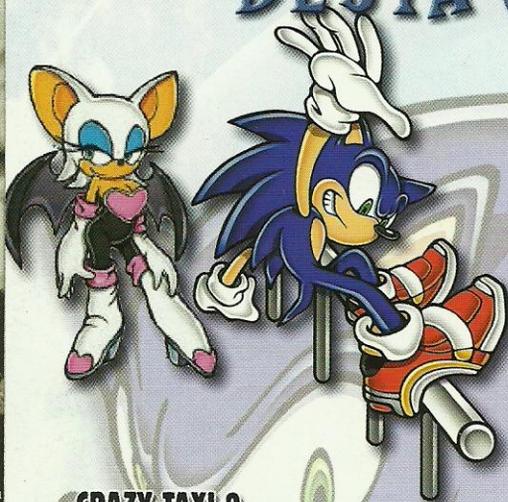
www.agames.com.br
ação
games
tom's
tom's
ACME
TECNICS
RAY'S
JUBRAN
TECNICS
RAY'S
Edição nº 167
Setembro de 2001
R$ 4,90
ISSN 0104-1630
3451/1
Abril

SALVAR O MUNDO OU CONQUISTÁ-LO? DESTA VEZ A ESCOLHA É SUA!

SONIC 2

3x R$ 39,66

CONFUNDIDO COM UM VILÃO, E RAPTADO POR UM PELOTÃO MILITAR, SONIC TEM QUE ESCAPAR DE SEUS CAPTORES E DESCOBRIR QUEM É O RESPONSÁVEL POR TODO ESSE PROBLEMA.

- ESCOLHA ENTRE 6 PERSONAGENS E JOGUE COMO SONIC E SEUS AMIGOS, TENTANDO SALVAR O MUNDO, OU COMO UM DOS VILÕES, CONQUISTANDO TUDO QUE ESTIVER NO SEU CAMINHO.
- 3 MODOS DE JOGO. MAIS DE 30 NÍVEIS.
- COMPATÍVEL COM O VMU.
- PARA 1 A 2 JOGADORES.

CRAZY TAXI 2

3x R$ 39,66

PHANTASY STAR ONLINE*
REQUER O USO DO VMU

3x R$ 33,33

DEAD OR ALIVE 2
MELHOR JOGO DE LUTA PELA GDC

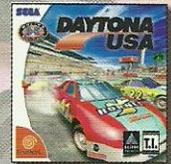
3x R$ 23,33

JET GRIND RADIO

3x R$ 33,33

SHENMUE

3x R$ 49,99

DAYTONA USA*

3x R$ 33,33

RAYMAN 2

3x R$ 33,33

QUAKE III ARENA*

3x R$ 33,33

LEGACY OF KAINE SOUL REAVER

3x R$ 33,33

CONSOLE DREAMCAST
GRÁTIS: SONIC ADVENTURE, CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE*

- Sonic Adventure
- Dreamcast Link
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt

3x R$ 199,66

OU EM 10x R$ 69,87

INCLUI MODEM DREAMCAST LINK

CONTROLLER

3x R$ 39,99

DREAMCAST LINK
JOGUE ON LINE VIA INTERNET E DISPUTE PARTIDAS COM OUTROS JOGADORES DE TODO O MUNDO.

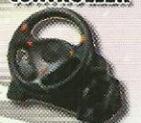
3x R$ 16,63

ARCADE STICK

3x R$ 99,99

VMU

3x R$ 50,00

RACING CONTROLLER

3x R$ 99,99

VIRTUA STRIKER 2

3x R$ 26,66

SEGA RALLY 2
JOGO DO MÊS - TORNEIO DREAMCAST/TECTOY

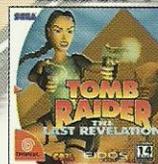
3x R$ 23,33

BLUE STINGER

3x R$ 33,33

NBA 2K

3x R$ 26,66

TOMB RAIDER 4

3x R$ 33,33

HOUSE OF THE DEAD 2

3x R$ 26,66

SPEED DEVILS

3x R$ 29,99

TEC TOY www.tectoy.com.br SEGA

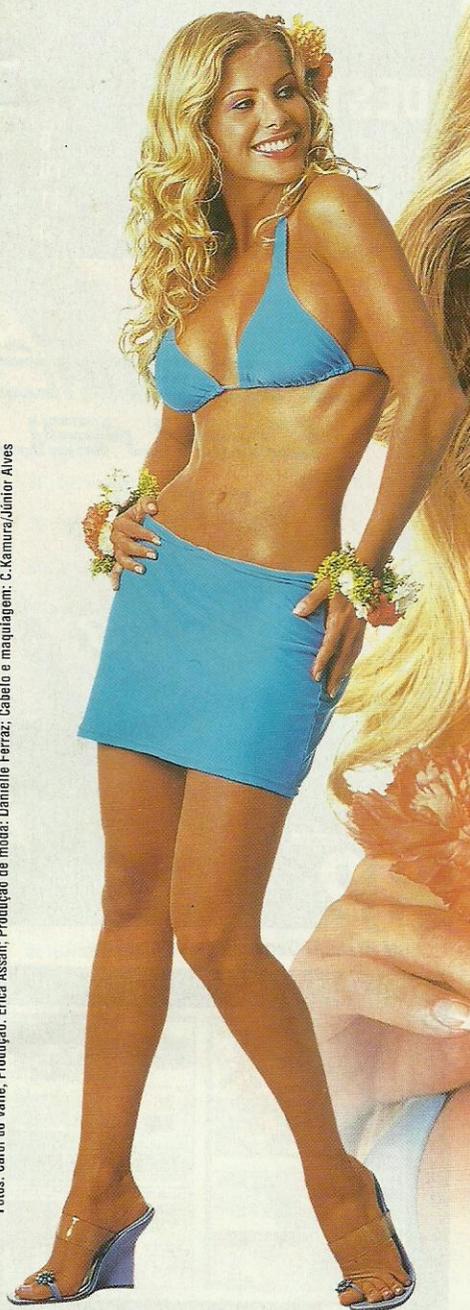
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/sega **(11) 4166-7777**

CÓDIGO TA19A

Preços válidos até 30/09/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito. *Modo Online requer modem.

Karina Bacchi, 24 anos

Fotos: Carol do Valle; Produção: Érica Assan; Produção de moda: Danielle Ferraz; Cabelo e maquiagem: C.Kamura/Júnior Alves

Deusa da primavera

Que duende que nada! Eu quero é uma princesa no meu jardim

Darius Roos

Zumzumzum! É o zunido dos zangões querendo o pólen da senhorita Bacchi. Atriz, modelo e bonitona, nossa flor exibe as artimanhas para atrair as presas: cabelos louros, olhos azuis, sorriso encantador e, bem, você não está tirando os olhos do restante, certo? É verdade, embelezou programas como *Megaton*, *Sandy & Júnior*, *Turma do Didi* e a novela *Vidas Cruzadas* (Rede Record). Perfil? Gosta de bolo de chocolate, comida vegetariana, esqui aquático e, pasmem, é fã inveterada de *Super Mario*. "Acompanho o bigodudo faz tempo", diz ela. Homem perfeito? Precisa ser espontâneo, romântico, sentimental e sincero. Pois é, amigo, se você encaixou-se no perfil da gata... ou simplesmente quer saber mais sobre a beldade, visite o site da Karina Bacchi (**www.karinabacchi.com.br**).

Editorial

Recorde!

Existe algo que vai marcar esta *Ação Games*: o recorde de dicas que batemos nesta edição, com 1.461 segredos para ninguém empacar em fase alguma dos games. Você que acompanha a gente há mais tempo deve se lembrar que nossos especiais *Só Dicas*, pouco mais de um ano e meio atrás, traziam 700 dicas. É isso mesmo! Hoje temos o dobro disso numa edição normal. Naquela época, as edições de linha vinham com pouco mais de 200 truques e senhas a cada mês. Ou seja: multiplicamos por seis a quantidade de dicas. Também multiplicamos o número de jogos comentados a cada revista e aumentamos o número de seções, criando *Preview Especial*, *Reportagem Especial*, *EGM Brasil* e *Mr. Web*. Cara, a *Ação Games* te ama de verdade!

Esta edição é marcada não só pelo recorde de dicas (aliás, a pronúncia correta da palavra é *re-cór-de* e não *ré-cord*), mas também pela velocidade. No *Preview Especial*, anunciamos *Stuntman*, game em que você se sentirá na pele de um dublê hollywoodiano para cumprir as ordens dos diretores de cinema nas cenas de ação. E em *EGM Brasil*, a reportagem disseca a saga *Gran Turismo*, que chega à terceira geração. Divirta-se (muito)!

abraço da galera *Ação Games*

COMPUTADOR (PC)

1nsane	66
Airline Tycoon	67
Anachronox	66
Beach Volleyball	69
Casino Tycoon	31
Desperados: Wanted Dead or Alive	66
Duke Nukem Forever	31
Fly! 2	67
Gangsters 2: The Mobster Sim	69
Max Payne	31
Myst 3: Exile	67
Ouro e Glória: O Caminho para El Dorado	68
Republic: The Revolution	31
Startopia	68
Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops Essentials	69
Wall Street Trader	68

DREAMCAST (DC)

Atari Anniversary Edition	51
Death Crimson DX	27
Heavy Metal: Geomatrix	45
Last Blade 2: Heart of the Samurai	27
Outrigger	47
Power Jet Racing 2002	27
Reel Fishing Wild	27
Sonic Adventure 2	52
Sports Jam	46

GAME BOY ADVANCE (GBA)

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	30
Bomber Man Tournament	62
ChuChu Rocket!	62
Crash Bandicoot	30
F-Zero: Maximum Velocity	62
Iridion 3D	63
Konami Krazy Racers	62
Metroid 4	30
Mr. Driller 2	63
Pitfall: The Mayan Adventure	63
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	30
Tweety and the Magic Gems	63

GAME BOY COLOR (GBC)

Dragon Warrior 3	64
Pokémon Crystal	64
Shrek: Fairy Tale Freakdown	65
The Flintstones: Burgertime in Bedrock	65
Tomb Raider: Curse of the Sword	64
Ultimate Surfing	65
Woody Woodpecker Racing	64
Woody Woodpecker: Escape from Buzz Buzzards Park	65

GAMECUBE (GC)

Donkey Kong Racing	26
Duke Nukem Forever	31
Kameo: Elements of Power	26
NBA Courtside 2002	26
Universal Studios: Theme Park Creation	26

PLAYSTATION (PSX)

Disney's Goofy's Fun House	51

PLAYSTATION 2 (PS2)

Air Blade	24
Ape Escape 2001	50
ATV Off Road Fury	41
Casper: Spirits Dimensions	24
City Crisis	50
Dead to Rights	25
Driven	24
Escape from Monkey Island	40
ESPN Winter X Games Snowboarding	41
ESPN X Games Skateboarding	43
Final Fantasy 11	24
Gift	50
Gran Turismo 3: A-Spec	44
Herdy Gerdy	25
Max Payne	31
Mosquito: The Summer at Yamada Residence	51
Motor Mayhem: Vehicular Combat League	50
MX 2002: Featuring Ricky Carmichael	51
NBA Street	42
Onimusha 2	25
Silent Scope 2	25
Spy Hunter	48
Stuntman	20

XBOX (X)

Air Force Delta Storm	29
Blood Wake	28
Galleon	28
Hunter – The Reckoning	28
Mad Dash Racing	29
Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan	29
The Elder's Scrolls 3: Morrowind	29
Transworld Surf	28

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

DESTAQUES

Cartas	6
Dicas & Truques	70
Dúvidas	11
Game da Gata/Karina Bacchi	3

32 EGM Brasil/O Demônio da Velocidade

16 Mr. Web/Sai que é tuuuuua, Supergalo

18 Test Drive/Garota pé-de-chumbo

GameShark	80
Jogo Rápido	50
Notícias	12
PC	66
Portátil	62
Preview	24

nio ocidade

crispin boyer e greg sewart

Não há quem detenha Kazunori Yamauchi, presidente da Polyphony Digital e um amante de carros. O mais recente game da série **Gran Turismo** é prova disso. E sabe quem é o ídolo dele? Ayrton Senna

20
Preview Especial/Stuntman (PS2)

52
Detonado Sonic Adventure 2 (DC)

DICAS

(DC) Soul Calibur	75
(GBC) Austin Powers: Oh Behave!	76
(GBC) Austin Powers: Welcome to my Underground Lair	76
(GBC) Disney's Atlantis: The Lost Empire	76
(GBC) Razor Freestyle Scooter	76
(GBC) WWF Attitude	76
(MD) Desert Strike: Return to the Gulf	78
(MD) Devilish	78
(MD) Double Dragon 3: The Arcade Game	78
(MD) Double Dragon 5: The Shadow Falls	78
(MD) Dynamite Duke	78
(MD) Dynamite Headdy	78
(MD) Ecco – The Dolphin	78
(MD) Ecco 2: The Tides of Time	78
(N64) Diddy Kong Racing	77
(N64) South Park Rally	77
(PC) Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops Essentials	74
(PS2) Driving Emotion Type-S	72
(PS2) MX 2002: Featuring Ricky Carmichael	72
(PS2) NBA Street	73
(PS2) World Destruction League: War Jetz	72
(PSX) Cyberia	70
(PSX) The Bombing Islands	70
(PSX) Twisted Metal	70
(PSX) Twisted Metal 2: World Tour	71
(PSX) Vanishing Point	70
(SNES) Mortal Kombat 3	79

GAMESHARK

(DC) Crazy Taxi	80
(DC) Crazy Taxi 2	80
(DC) Daytona USA	80
(DC) Dead or Alive 2	80
(DC) Demolition Racer: No Exit	80
(DC) Disney's Donald Duck: Goin' Quackers!	80
(DC) Ducati World Racing Challenge	80
(DC) ECW Anarchy Rulz	80
(DC) ECW Hardcore Revolution	80
(N64) Donkey Kong 64	80
(PSX) Castlevania: Symphony of the Night	80
(PSX) Chicken Run	80
(PSX) Chocobo Racing	80
(PSX) Chocobo's Dungeon 2	81
(PSX) Clock Tower	81
(PSX) Clock Tower 2: The Struggle Within	81
(PSX) Codename: Tenka	81
(PSX) Colin McRae Rally	81
(PSX) Colin McRae Rally 2.0	81
(PSX) Crash Bash	81
(PSX) Crash Team Racing	81
(PSX) Final Fantasy 7	81

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Editor: Darius Roos **Editor de Arte:** João Ailton O. de Andrade **Diagramador:** Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Humberto Martinez **Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Carol do Valle (foto); Felipe Azevedo, Ronaldo Testa (jogo); Luciana Gomes, Nelson Alves Jr., Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba (texto); Renato Costa (diagramação); Paulo Roberto Pompêo (revisão); Tânia Marques (tradução); Alexandre Jubran (capa)
www.agames.com.br: Fernando Nogueira (webmaster); Thiago Parijiani (conteúdo)

APOIO EDITORIAL
Depto. de Documentação: Suzana Camargo **Abril Press:** José Carlos Augusto **Nova York:** Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

COMERCIAL
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Assistente de Produto: Sandra Duarte **Assistente de Produção:** Roberto Faccio Filho
Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich **Executivo de Contas:** Claudia Gussoni
Assistente de Marketing Publicitário: Renata Marques
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** William Pereira
Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

São Paulo
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-4961 **Publicidade:** tel.: (11) 3037-4074, fax: (11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br **Classificados:** Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil

Belo Horizonte: av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003 **Blumenau:** r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília:** SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (061) 315-7558 **Campinas:** r. Conceição, 233, 26º andar, conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, telefax: (19) 3233-7175 **Curitiba:** av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis:** av. Osmar Cunha, 251, 5º andar, sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (48) 222-4709, fax: (48) 224-6228 **Fortaleza:** av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, fax: (85) 264-3939 **Goiânia:** r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (62) 241-3756, fax: (62) 281-6148 **Joinville:** Rua Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725 **Londrina:** r. Manoel Barbsa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, fax: (43) 321-4885/325-9649 **Porto Alegre:** r. Antenor Lemos, 57, 8º andar, sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908 **Recife:** av. Dantas Barreto, 1186, 15º andar, sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (81) 424-3333, fax: 424-3210 **Ribeirão Preto:** r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro:** r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030,tel: (21) 2546-8100 fax: (21) 2546-8201 **Salvador:** av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (71) 341-4992, fax: (71) 341-1765 **Vitória:** av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU' Arte Propaganda e Marketing Ltda telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com **Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr **Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização:** Abril-Controljornal- Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral: VEJA • ALMANAQUE ABRIL • SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME • GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE • VITAL
Economia e Negócios: EXAME • VOCÊ S.A. **Automobilismo e Turismo:** QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS • VIAGEM E TURISMO
Esportes: PLACAR **Masculinas:** PLAYBOY • VIP EXAME **Femininas:** CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM • PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA • ANAMARIA • HORÓSCOPO • VIVA! MAIS **Decoração e Arquitetura:** CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUIDOS
Entretenimento: CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição nº 167. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-704-2112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. O valor cobrado será o preço de capa acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE
Grande São Paulo: (11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-704-2112

IVC

PARA ASSINAR
Grande São Paulo: (11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-7012828

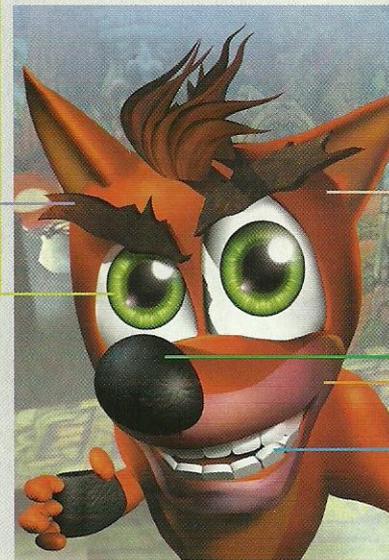
ANER

Presidente e CEO: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo e COO: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Carlos R.Berlinck,
Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

No bico do Frango

Olhar crítico

Frango, o que é aquilo todo torto, sem pescoço, com a cabeça desproporcional, com uma dentadura ridícula, com uma azeitona preta no lugar do focinho, com duas fatias de kiwi no lugar dos olhos e com duas cascas de árvore no lugar das sobrancelhas que saiu na capa da edição de junho (164)? E eu que pensei que em matéria de pior computação gráfica ninguém ganharia daquele Anjo Serafim da novela do SBT, ou daquele porco, Senhor do Mal, do seriado *Bambuluá* da TV Globo. Já que pôster em todas as edições é igual a desemprego para vocês, pelo menos caprichem nas capas, pô!

Vlademir de Almeida
(Jacareí, SP)

Você tem razão. Nosso prato de salada caiu no scanner e aquilo virou capa. Apostamos que nenhum leitor notaria, mas você foi mais perspicaz.

Briga com a mãe

Minha mãe ficou brava comigo porque pintei o nome da *Ação Games* na parede de meu quarto. Achei muito bom, mas ela não. Agora uma reclamação: cadê os pôsteres?

Márcio de Lima
(Bom Jesus do Oeste, SC)

Márcio, pense bem: se a gente continuasse a dar pôster, como você iria pintar o nome da *Ação Games* na parede do seu quarto? Próximo!

PODE TIRAR A POEIRA DO SEU SATURN PORQUE GAME É O QUE NÃO VAI FALTAR!

SONIC R

WORLDWIDE SOCCER 98

NIGHTS INTO DREAMS

NBA ACTION 98

SCORCHER

VIRTUA COP 2

3x R$ 9,99 CADA

FIFA 98

3x R$ 19,99

RESIDENT EVIL

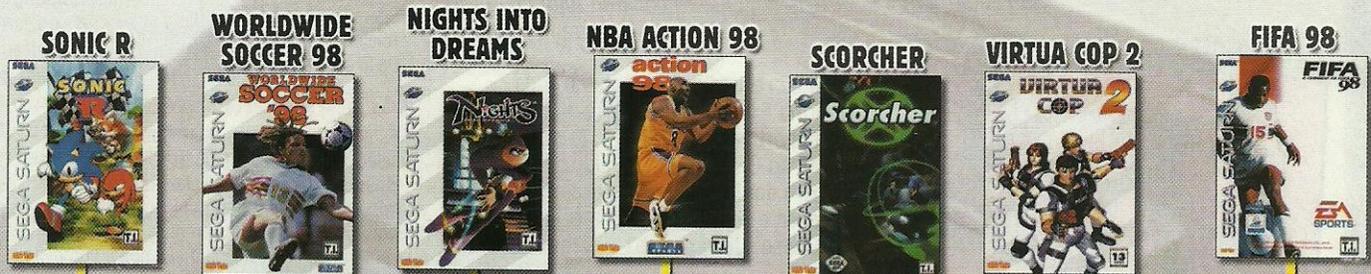
STREET FIGHTER COLLECTION

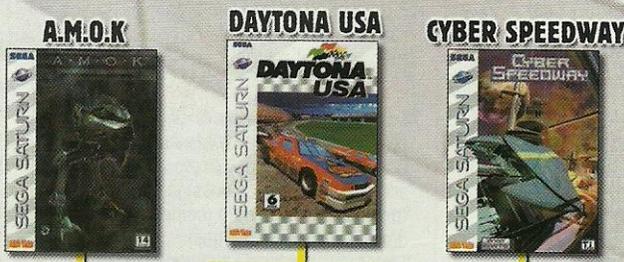
STREET FIGHTER ALPHA 2

NIGHT WARRIORS

MEGA MAN X4

DIE HARD ARCADE

BURNING RANGERS

3x R$ 11,99 CADA

PROMOÇÃO EXCLUSIVA* **COMPRE 4 E LEVE 5**

A.M.O.K

DAYTONA USA

CYBER SPEEDWAY

3x R$ 6,66 CADA

P.T.O. 2

VIRTUA COP

HEIR OF ZENDOR

TEC TOY www.tectoy.com.br

SEGA

MEGA DRIVE

- SUPER MEGA DRIVE 3
- INCLUI GAME SHOW DO MILHÃO

3x R$ 93,00

OU EM 10x R$ 32,54

- Voz digitalizada do próprio Slvio Santos!
- Como o Mega Drive é um aparelho que funciona ligado diretamente em sua televisão, você poderá jogar o Show do Milhão na TV de sua casa!
- 1.000 perguntas e repostas de diferentes níveis de dificuldade! O que garante diversão para toda a família e por muito tempo.
- Possibilidade de pedir ajuda das cartas, das placas e dos convidados, igual ao programa da televisão.

SHOW DO MILHÃO

3x R$ 16,33

10 SUPER JOGOS EM 1

3x R$ 16,33

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

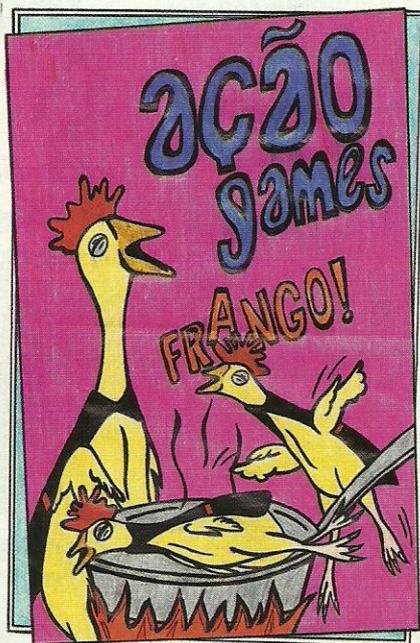
www.dshop.com/sega **(11) 4166-7777**

CÓDIGO TA19C

Preços válidos até 30/09/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito. * O jogo gratuito deverá ser escolhido entre: Heir of Zendor, Scorcher, Virtua Cop 2, Sonic R, Cyber Speedway.

Ao sr. Frango

"Blablablá, blablablá... Nhenhenhém, nhenhenhém... Escreve, escreve... Blablablá, blablablá... E, por favor, publiquem meu desenho."

Kelly Miranda de F. Neves (São Paulo, SP)

Tá aí. Agora vê se não me torra mais, tá? Próximo!

Game da Gata

Façam o *Game da Gata* com a Sabrina Parlatore! Acabei de renovar a assinatura e pago em dia.

Edaneli Santos Lima (Araucária, PR)

Resolvi embaralhar as letras do seu nome (Edinael) porque você já pediu a Sabrina. E tem mais: a gata preferiu fazer um ensaio particular e pessoal – e como sou um Frango de palavra, não vou publicá-lo. Próximo!

Frango, coloque as quatro Mallandrinhas no *Game da Gata*, porque na *Playboy* faltou uma.

Nelson Tavares Junior (São Paulo, SP)

Azar o seu. Quem mandou comprar *Playboy* e não a *Ação Games PC*. Próximo!

Estou com a Joyce

A leitora Joyce, de Recife (junho/164), tem razão. Vamos fazer um movimento para tirar o Frango.

William Marques da Silva (Betim, MG)

Boa notícia para você: o movimento contra mim cresceu 100%. Má notícia: além da Joyce, só tem você. Próximo!

GameShark

Oi, galera. Quero elogiar o tipo de revista que vocês fazem. Também percebi que vocês mandam os códigos de GameShark em ordem alfabética e espero que na letra D venha senhas para *Digimon World 2*.

Leonardo Andrade Silvio (Barra Mansa, RJ)

O tipo de revista que a gente faz é da categoria Excelente Plus Otimamente Boa Pacas, portanto, você tem bom gosto. Quanto ao GameShark, há algo errado: ninguém aqui sabe o que é ordem alfabética e se isso está acontecendo é por puro acaso. Corrigiremos o erro. Próximo!

Fã

Tenho 23 anos e sou fã de vocês desde os 13 – ou seja, desde o início da revista. Àqueles que criticam o Frango, saibam que ele faz com a revista o que faríamos com alguém que xingasse nosso pai ou nossa mãe: defende. Mas escrevo mesmo para fazer duas perguntas: existe possibilidade de ser lançado *Shenmue* para PS2; haverá *Tenchu 3* para PS2?

Wellington Gonçalves dos Santos (Mirassol, SP)

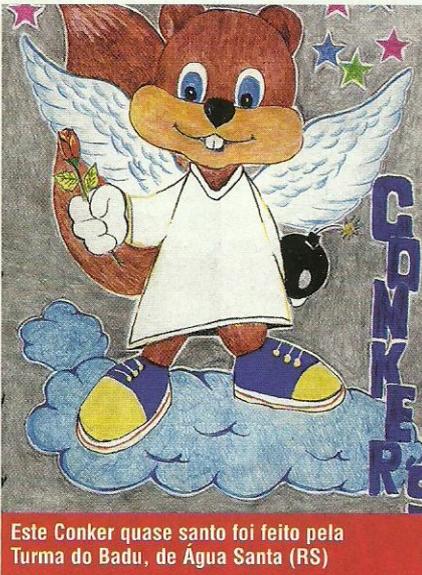
Você foi o primeiro leitor a entender a psique do Frango. Logo, deve saber que não vou responder a suas perguntas. Próximo!

Apagão

Quantos kwh gasta um videogame?

Darcel Teixeira de Jesus (Itatiba, SP)

Não sei, mas você pode descobrir subtraindo o número de cubinhos de gelo que há no congelador de sua casa pela quantidade de botões da camisa mais velha de seu pai, multiplicando o resultado por 2 e, depois, dividindo tudo pelo número de games que você já jogou na vida. Próximo!

Este Conker quase santo foi feito pela Turma do Badu, de Água Santa (RS)

Fale Conosco

Seus comentários, críticas e sugestões são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*.
Cartas: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.
Site: www.agames.com.br.
Telefone: (11) 3037-4673.
De 2ª a 6ª, das 14h às 19h

Atendimento ao Leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção *Dúvidas*. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes ou estratégias completas. Coloque sempre nas mensagens o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone. Mande também um pseudônimo, se não quiser que seu nome saia na revista.

Assinaturas

Grande São Paulo: (11) 3990-2121
Outras localidades (ligação grátis): 0800-7042112
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h.
E-mail: abril.assinaturas@abril.com.br.
Fax: (11) 3990-2100.
Site: wwww.assineabril.com.

Serviço ao Assinante

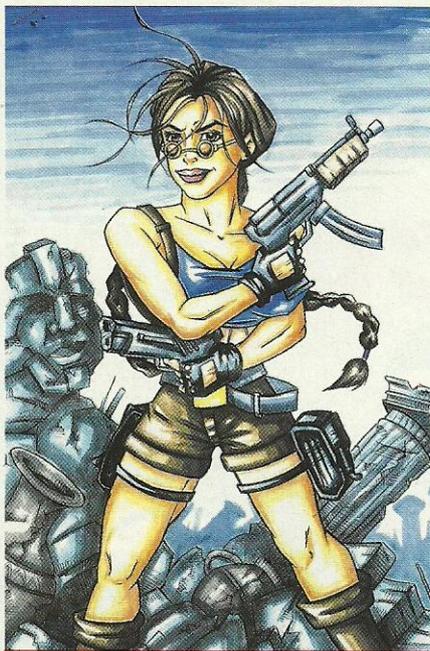
Para renovar sua assinatura, comunicar mudança de endereço ou tirar dúvidas sobre pagamentos e entrega da revista.
Grande São Paulo: (11) 3990-2112
Outras localidades (ligação grátis): 0800-7012828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
E-mail: abrilsac@abril.com.br.
Fax: (11) 3990-2100.
Site: www.abrilsac.com.br.

Edições Anteriores

Edições anteriores: solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br.
O valor cobrado será o preço de capa acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque).
Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

Para Anunciar

De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
São Paulo: (11) 3037-2720
Outras localidades (ligação grátis): 0800-132066

Videogames

Esferográfica, aquarela e muito capricho no desenho de Davi Galli Damico (Itapuí, SP). A Lara do cara vale *Game da Gata*, ou não?

Questão freudiana

Tenho 25 anos e assinei a *Ação Games* há poucos meses – um dos motivos é sua irreverência, Frango. Só peço um favor: como ganhar dinheiro no *ISS Pro Evolution* para montar um time na Master Liga? Sei que você não vai responder, mas mesmo assim sou seu fã número 1.

Anderson Alves Simão (São Paulo, SP)

Você sabe muito, Anderson. E não vou responder mesmo. Próximo!

Meu mano, meu amigo

Sou a irmã de um alucinado por games (Romulo Raymundo Pereira), que escreveu para vocês na edição de julho/165. Era uma carta que não tinha nada a ver e adorei o esculacho que o Frango deu nele. Também concordo que *O Retorno da Múmia* não tem nada a ver com *Tomb Raider*, mas dêem um desconto, pois ele havia acabado de chegar do cinema e estava maravilhado com o que viu. Quanto a meu irmão dar dinheiro para a concorrência, ele está certo, porque vocês não são tão bons assim e precisamos saber de tudo. Mesmo assim, te amo, Frango!

Gisele Ane Raymundo Pereira (São João do Merity, RJ)

Não, seu irmão não está certo em dar dinheiro para a concorrência. E você não está certa em defendê-lo. E tem mais: eu não te amo. Próximo!

Gem

Meu nome é (tá lá no fim da carta), mas prefiro que me chamam de Gem. Márcia Regina (*Game da Gata*, julho/165) é muito linda. Como vocês conseguem essas garotas? Por fim, que controle doido é aquele na mão do Frango?

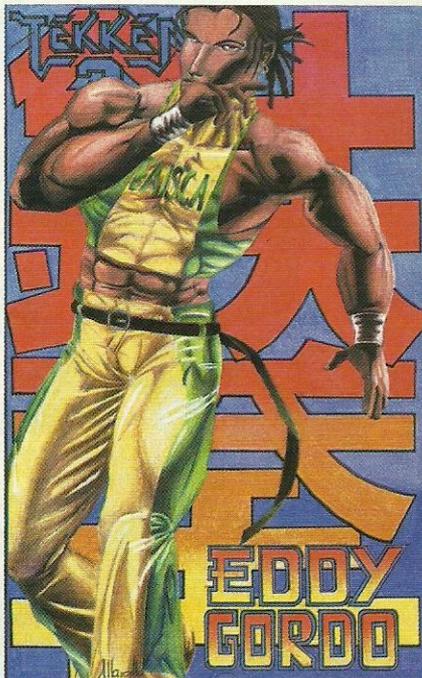
Weverton Soares dos Santos (São Paulo, SP)

Você prefere Gem, mas vou te chamar de Juma. Por quê? Porque sim, e porque sua carta me lembra certo animal. Outra coisa: para conseguir gatas como a Márcia Regina, a gente não usa apelidos tão chulés como Gem. Por fim, o controle embaixo de minha asa – frangos não têm mãos! – serve para decifrar a caligrafia horrível dos leitores. Próximo!

Sem chance

Para o diretor ou vice-presidente. Quero...

Elvis Peixoto Pereira (São Paulo, SP)

Ia zoar a foto que você mandou, mas a danada caiu no rio Pinheiros e pensei que ali ela ficava melhor (pobre rio...). E como aqui não tem diretor nem vice-presidente, não vou atender a nenhum pedido seu. Próximos!

Marcello de Mello Martins (São Fidélis, RJ) faz sua homenagem ao capoeirista brazuca

Camisetas

Quero camiseta da Ação Games.

Josedith Souza e Silva (Osasco, SP)
Julio Vagner Garcia (Fernando Prestes, SP)
Marcos César Nunes Ximenes (Varjota, CE)

As camisetas acabaram porque distribuí todas entre amigos e parentes. Próximo!

Ederson Garcia Gomes (Sertãozinho, SP), fez o Zidane

Põe meu nome aí!

(linhas e linhas de carta) (...) Autorizo a publicação do meu nome, cidade e estado.

Mauricio Anselmo de Castro (Rio Branco, AC)

Pedido atendido. Próximo!

(linhas e linhas de carta) (...) Acabe com essa dúvida: o que devemos escrever para as cartas serem publicadas?

Thiago Messias Santana Reis (Goiânia, GO)

Cartas tolas como a sua. Próximo!

Sou o Rafael Negrão Velasco, mais conhecido por Ruffles ou Pica-Pau (não pense besteira, é que meu topete é vermelho)...

Rafael Negrão Velasco (Piraju, SP)

Você tem apelido de batata-frita, topete vermelho e eu é que vou pensar besteira. Longe disso... Próximo!

Coisa de criancinha

frango, Você tem tudo eu não tenho nada cuidado pra não acordar com o bico cheio de formiga

Rodrigo Uchôa (São Paulo, SP)

Você tá no Pré-Primário? É que a gente faz colagens como as suas no prezinho... Outra coisa: você me ama, né? Pois vive me escrevendo. Mas sou comprometido.

Luciana Gomes

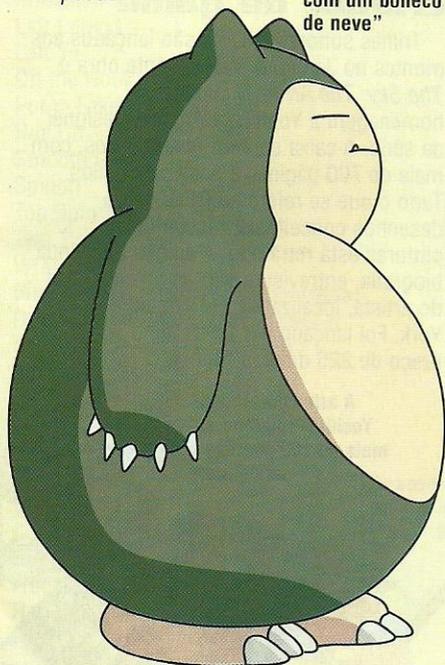
PlayStation

Gostaria de saber como funciona o cabo de link de PSX.

Ronaldo Moisés Gomes (Guarulhos, SP)

Rô, o cabo de link é um acessório que permite conectar dois consoles (mas não modelos PSOne) para realizar partidas em rede. O problema é que são necessários dois televisores e dois games – cada jogador com sua própria parafernália. Para que tudo funcione, basta conectar os cabos e ligar os videogames. Então, no menu do próprio jogo, procure pela opção de partida em rede e divirta-se. Infelizmente existem poucos títulos que suportam o recurso de disputas em rede. Mas o pessoal aqui da Redação selecionou quatro séries que são bastante divertidas quando disputadas via cabo de link. Veja só:

Command & Conquer
Fórmula 1
WarCraft
Wipeout

"Por favor, não me confunda com um boneco de neve"

Pokémon Gold & Silver

Pessoal, não consigo acordar o Snorlax que bloqueia minha passagem. Ajusto a rádio, mas a Poké Flute não aparece. Como faço?

Demetrius George Galm (São Paulo, SP)

Pomposo Demetrius, acho que você está querendo enxergar coisas onde elas não existem. A Poké Flute não aparecerá na rádio. Ela é uma estação que, quando sintonizada, consegue despertar o Snorlax.

Digimon World 2

Pelo amor de Deus! Onde fica a base que vende os presentes para capturar os digimon?

Tiago Anozé Emerick (Brasília, DF)

Olha, eu já vi de tudo neste mundo, mas comprar presentes para digimon é exagero. Porém, tem maluco para tudo, né? Você lembra que no início do jogo aparece a opção de escolher entre três quartéis-generais? Pois é, os itens para capturar os digimon podem ser comprados naquele que você escolheu.

Mega Man X5 (Rockman X5)

Ei! Como mato o chefe Squid Adler (Bolt Kraken, no Japão)?

Fabiano Cardoso (Avaré, SP)

Senhor Cardoso, que agressão, hein!? Você poderá derrotá-lo tanto com o poder Duff McWhalen (Tidal Whale, no Japão), quanto com o normal. O negócio é o seguinte: atire no adversário sem parar e, quando o feioso eletrocutar o chão, grude na parede. Depois é só voltar a atirar.

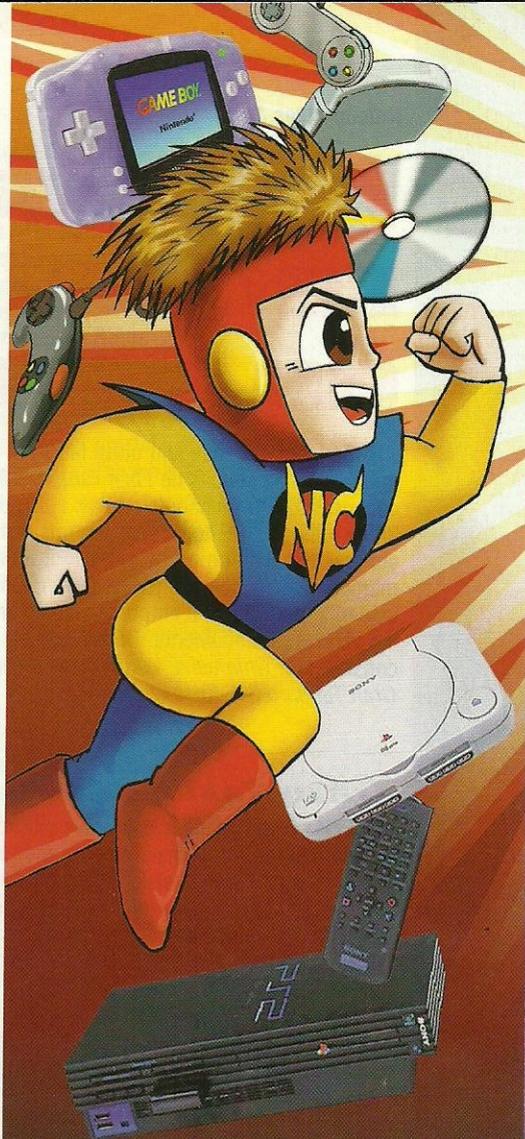
Resident Evil 3: Nemesis (Bio Hazard 3: The Last Escape)

Por favor, como pego a mangueira para apagar o fogaréu?

Thiago Vicente (Nova Iguaçu, RJ)

Ops, esse é o tipo de pergunta que não deveria ser feita, Thiago. Mas como somos amigos, vamos resolver o problema: use a chave inglesa para soltar a mangueira da parede. Ah! A chave inglesa está no banco do bonde. Depois, meu chapa... mangueira, fogo, água... você entende? Tudo será resolvido!

As mancadas da 166

No índice, esquecemos de colocar os jogos da seção PC (pág. 68). A boa notícia é que, em vez de 142, demos 144 jogos.
Outra coisa: Na seção Cartas, na resposta para DVD no PS2, faltou dizer que a área 4 engloba a Oceania.
Mais outra coisa: Na seção Notícias, nota de Virtua Striker 3, o personagem que acompanhará Sonic não é Tales, mas sim Miles "Tails" Prower.

Nelson Alves Jr.

FF10 bate recorde de vendas

A Squaresoft conseguiu outra façanha. Nos primeiros quatro dias de vendas de *Final Fantasy 10* foram consumidas 1,9 milhão de cópias. Lançado no Japão dia 24 de julho, o RPG tornou-se o primeiro título de PS2 a superar 1 milhão no primeiro dia. Foram colocados no mercado 2,1 milhões de jogos. Com o lançamento ocidental para 2002, a empresa planeja bater os 10 milhões em vendas mundialmente. Outros games recordistas do console são: *Onimusha: Warlords* (1 milhão) e *Gran Turismo 3 A-Spec* (2 milhões).

Os atuais recordistas do console da Sony, superando 1 milhão em vendas cada

Crazy Taxi ganhará versão cinematográfica

A onda de adaptações de games para o cinema parece não ter fim. O mais recente anúncio é: *Crazy Taxi* ganhará as telas hollywoodianas. Os direitos sobre a obra foram adquiridos pela Goodman-Rose Productions. O diretor Richard Donner cuidará do longa-metragem. O currículo do sujeito é respeitável: os quatro *Máquina Mortífera*, *Maverick* e *Os Goonies* são alguns dos sucessos.
A Sega dará consultoria durante as filmagens e promete utilizar os personagens do longa-metragem nas futuras seqüências do jogo.

As maluquices dos taxistas prometem um filme com muita ação e comédia

Coleção de livros homenageia criador de game

Trilhas sonoras e livros são lançados aos montes no Japão. A mais recente obra é *The Sky: The Art of Final Fantasy*, homenagem a Yoshitaka Amano, designer da série. A caixa contém quatro livros, com mais de 700 páginas e pesa seis quilos. Tudo o que se refere ao RPG, como desenhos conceituais, rascunhos e pinturas está retratado. A edição traz ainda biografia, entrevistas e fotos dos estúdios do artista, localizados em Tóquio e Nova York. Foi lançado dia 19 de julho ao preço de 225 dólares (ugh!).

A arte completa de Yoshitaka Amano em mais de 700 páginas e seis quilos!

Seganet adota sistema pague-para-jogar

O lançamento no dia 11 de setembro de *Phantasy Star On-line Version 2* trará uma infeliz novidade. Para usufruir a competição em rede, o usuário norte-americano deverá desembolsar 15 dólares a cada três meses. O tempo de permanência nos servidores é ilimitado no período pago. Apesar do custo baixo, a cobrança abre precedentes aos futuros títulos on-line. Os cadastrados na Seganet contrários ao pagamento possuem duas opções: jogar off-line ou continuar com a primeira versão do RPG, que é gratuita.

A mamata de jogar on-line na faixa tá acabando, galera!

Nintendo troca um Peter por outro Peter

Um dos funcionários mais velhos e respeitados da Nintendo of America vai aposentar-se. Peter Main, vice-presidente de vendas e marketing, marcou a saída para o dia 31 de janeiro de 2002. Há 15 anos na empresa, o sujeito praticamente ergueu o império nintendista no ocidente.
O presidente da NoA, Minoru Arakawa, disse que se alguém pode ser chamado de 'lenda da indústria', esse alguém é Peter Main. Ocupará a vaga Peter MacDougall, atual presidente da Nintendo do Canadá, que assume o cargo de Main dia 1º de fevereiro.

Squaresoft preparada para o GameCube

O criador da série *Final Fantasy*, Hirobonu Sakaguchi, deu interessante entrevista ao jornal americano *The New York Times*. Um dos pontos abordados foi o desejo da Square de migrar o 11º episódio do RPG para GC. Nas palavras do japa, "os executivos da Square estão entusiasmados com a Nintendo". *FF11* será totalmente on-line e, segundo o designer, o sucesso será obtido apenas com o lançamento para todas as plataformas. Oficialmente, o título está garantido para PlayStation 2 e PC, com lançamento em 2002.

Xbox terá reconhecimento de voz on-line

A Microsoft aposta alto nos jogos on-line. A empresa criará, em conjunto com a Recoton, o aparelho chamado Xbox Comunicator. O apetrecho terá a tecnologia de reconhecimento de voz e permitirá que jogadores conversem entre si durante as partidas. É simples! Você equipa uma espécie de head set e, enquanto enfrenta desafios pela internet, pode pedir ajuda aos parceiros ou gritar no ouvidos dos adversários.
A previsão de lançamento é 2002, quando será inaugurada a rede de banda larga do console.

Panasonic revela preço de GC com DVD

A Matsushita, conglomerado que controla a Panasonic, revelou o valor do parceiro do GC. O aparelho custará 325 dólares no Japão. Previsto para ser lançado em novembro, o console será totalmente compatível com o 128 bits da Nintendo. A diferença é a inclusão do leitor de DVD. A empresa pretendia cobrar mais caro, mas decidiu 'abaixar' para competir com as vendas de PS2, atualmente negociado a 285 paus na terra do sol nascente. Uma versão ocidental do combo GC/DVD é esperada, mas sem data definida.

O aparelho é bastante feio, mas serve como consolo àqueles que querem rodar DVDs

Square planeja DVD especial de *Final Fantasy*

A Square Pictures, produtora do longa-metragem *Final Fantasy: The Spirit Within*, estuda lançar duas versões em DVD da obra. O anúncio foi feito pelo produtor Jun Aida. Além do disco convencional, que rodará em qualquer aparelho de DVD, haverá outro especialmente preparado para o PS2. Fora as perfumarias habituais, como making of e entrevistas, será possível controlar os ângulos de câmera e renderizar objetos em tempo real em determinadas cenas. Não há precedentes no que se refere à interatividade.

Os donos do PS2 curtirão o DVD do filme com opções exclusivas, como controle de câmera

Videogame é arte, sim senhor!

A revista *Edge*, influente no mercado gamístico europeu, convidou Shigeru Miyamoto para desenhar a capa da edição 100. O mestre, pai de Mario e de Zelda, aceitou. Na mesma linha, a bíblia gringa dos videogames, *Electronic Gaming Monthly* (*EGM*), convidou Yoshitaka Amano para estampar sua arte na capa.
O japa é designer de *Final Fantasy*. A edição é limitada e restringe-se a 15% da tiragem da publicação. Amano ainda cuidará das páginas da Marvel Comics numa trilogia estrelada por Wolverine e Electra.

Miyamoto e Amano demonstram as capacidades artísticas em várias publicações

1 milhão de GBAs

Relatório do NPD (órgão que contabiliza as vendas nos EUA) afirma que o portátil ultrapassou 1 milhão de unidades vendidas. Segundo o anúncio, 20 GBAs foram adquiridos por minuto desde o lançamento em 11 de junho. A Nintendo diz que, se colocados em fila, representariam 1.554 Estátuas da Liberdade empilhadas. Nós é que não vamos checar essas contas.

Criador do Xbox abandona a Microsoft

Uma das cabeças por trás do projeto Xbox abandonou a Microsoft. Kevin Bachus juntou-se a WildTangent (www.wildtangent.com). Trata-se de uma empresa de tecnologia voltada para internet e fundada por Alex St. John, outro ex-funcionário da gigante de softwares. Bachus possui mais de 20 anos de experiência na indústria de informática. Entre os feitos do sujeito destaca-se a colaboração no desenvolvimento do DirectX, programa utilizado largamente nos jogos de computador e na plataforma de 128 bits Xbox.

Dreamcast, morto, sai em edição especial

A Sega colocará à venda uma edição especial do console no dia 9 de setembro. Denominado Dreamcast R7, o aparelho é charmoso, completamente preto e de logotipo dourado. O preço é atrativo: 80 dólares. Mas será vendido apenas no Japão, como de praxe. Anteriormente, a máquina era usada como terminal de rede em centros de entretenimento eletrônico (para jogar pachinko, uma espécie de caça-níquel oriental). Trata-se do último hardware fabricado pela Sega, que agora faz games para outras plataformas.

A enésima versão especial do console será lançada dia 9 de setembro

Konami antecipa lançamento gringo de *MGS2*

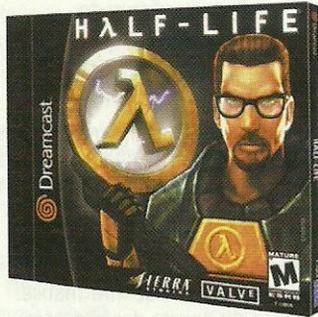
A softhouse Konami anunciou que *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (PS2) será lançado primeiro nos Estados Unidos, em novembro. A razão, segundo a empresa, é aproveitar o feriado norte-americano de Ação de Graças, que ocorre no mesmo mês. Os japoneses terão de esperar até dezembro pela obra-prima.

Namco anuncia controle para *Ace Combat 4*

Os aspirantes a pilotos podem preparar o bolso. Um controle específico para *Ace Combat 4: Shattered Skies* (PS2) será lançado junto com a versão japonesa do game, em setembro. O apetrecho chama-se Flight Stick e liga-se ao console pela entrada USB. Possui uma alavanca, para direção, e um throttle, para velocidade. Ambos analógicos. Os botões da base são customizáveis e há ventosas para prendê-lo a superfícies lisas. O valor? Cerca de 160 reais. Por enquanto, o acessório só estará disponível no Japão.

O modelo é invocado e promete mais interatividade nas partidas

Sierra cancela *Half-Life* de Dreamcast

Frustração geral para os donos do console da Sega. *Half-Life*, dos mais aguardados jogos de tiro em primeira pessoa, foi cancelado em estágio avançado de desenvolvimento. Um anúncio enviado à imprensa informa que "mudanças nas condições de mercado obrigaram a Sierra a cancelar a produção". Alerta aos nossos leitores: uma determinada revista nacional, que se autodenomina especializada, chegou a avaliar o jogo, dando nota e tudo mais! Acesse a *Ação Games* (www.agames.com.br) para mais informações.

A embalagem de *Half-Life* (DC) divulgada nos Estados Unidos

$how do Milhão in$pira Mega Drive especial

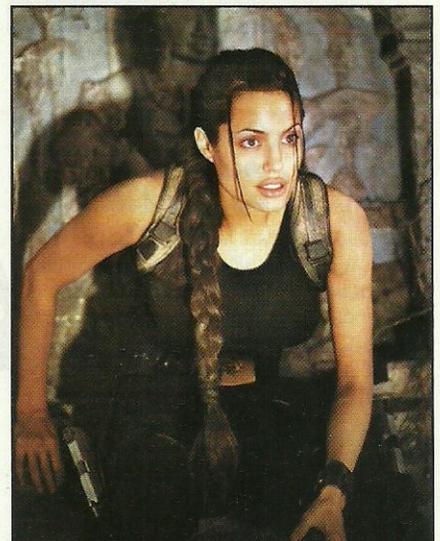
Desgraça pouca é bobagem! O programa *Show do Milhão* (SBT), apresentado por Silvio Santos, migrou para o Mega Drive. Isso mesmo. A Tec Toy, representante da Sega no Brasil, lançou uma edição especial do 16 bits. A adaptação do quiz vem na memória do console. São mil perguntas e respostas com grau de dificuldade variado. A voz do animador foi digitalizada para o game. O preço sugerido é de 279 reais. O cartucho sozinho custa 49 mangos e é opção àqueles já possuem o videogame e querem tentar a sorte.

Má, má, posso perguntar ou prefere pular?

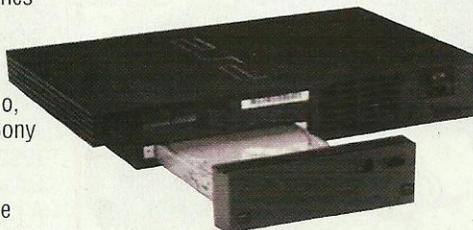
EA compra direitos de *O Senhor dos Anéis*

A Electronic Arts anunciou ter adquirido o direito de criar jogos de *O Senhor dos Anéis*. A trilogia, escrita por JRR Tolkien, chegará nos cinemas em breve. A produção está a cargo da New Line Cinema. Apesar de não dizer para quais consoles sairão, a EA garantiu que os games estão em desenvolvimento.

Tomb Raider ganha versão alongada em DVD

O longa-metragem ganhará uma versão especial em DVD. Várias cenas serão acrescentadas e outras, eliminadas. Quem garante é o diretor Simon West. Ele afirma que não se trata da 'versão do diretor', mas que aprova a idéia de existirem duas ou três visões da obra. Não há data para o lançamento do DVD.

A versão em DVD do filme *Tomb Raider* será diferente da exibida nos cinemas

Disco rígido do PS2 vende para dedéu!

Quem pensou muito ficou sem. O estoque de 10 mil HDs do PS2 japonês esgotou-se em apenas uma hora. A primeira remessa do aparelho sequer chegou às lojas. A data marcada para entrega no mercado era dia 17 de julho, mas a pré-venda feita pelo portal da Sony (www.playstation.com) encerrou as transações seis dias antes. O acessório tem 40GB de capacidade e preço sugerido de 150 dólares. A empresa prometeu a segunda leva de periféricos para o dia 27 de julho, mas não disse quantos colocaria à venda.

A versão ocidental do HD está prevista para novembro

Konami comemora vendas de *Castlevania*

Meio milhão de unidades. Esse é o balanço divulgado pela Konami em relação a *Castlevania: Circle of the Moon*. O título, lançado para Game Boy Advance, atingiu tal marca em pouco mais de um mês nas lojas. A soma total representa as vendas no Japão, Estados Unidos e Europa. Só na gringolândia foram cerca de 300 mil. Número bastante expressivo. Para comemorar o sucesso alcançado, a empresa garantiu continuação para a série. Mas fica o aviso: não há título provisório nem data para o próximo lançamento.

Vendas mundiais de 500 mil unidades dão a deixa à seqüência de *Castlevania*

De repente, Retro Studios cancela *Raven Blade*

Dos mais belos títulos previstos para GameCube, *Raven Blade* foi cancelado. A Retro, responsável pela produção do RPG, anunciou o término do projeto sem muitas explicações. Segundo a Nintendo, mudanças estratégicas exigiram a atitude drástica.
Dos 35 profissionais envolvidos no game, 26 foram demitidos. O que restou da equipe migrou para a criação de *Metroid Prime*. A big N considera o jogo prioridade máxima para ser finalizado. Uma triste notícia, pois *Raven Blade* aparentava ser um excelente jogo.

Microsoft revela projeção de vendas para Xbox

Relatório divulgado pela gigantesca de software mostra a expectativa de vendas em relação ao console. No primeiro ano, a Microsoft pretende vender de 4 a 6 milhões de Xbox pelo mundo. Na data de lançamento, cerca de 800 mil unidades devem sumir da lojas. Para o feriado natalino, nada menos que 1,5 milhão de consumidores devem comprar a plataforma. Pensando no poder de marketing que a empresa possui, não podemos duvidar de nada. A título de comparação: 10 milhões de PS2 foram consumidos num ano.

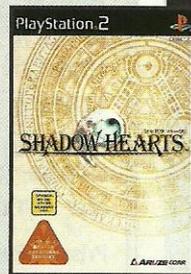
PSX ganha acessórios coloridos no Japão

A morte do videogame de 32 bits é iminente (seis anos de estrada!). Mas para amenizar o efeito e ainda ganhar uns trocados, a fabricante Sony lançou controles e memory cards coloridos para o videogame no Japão. Nas lojas desde julho, os apetrechos vêm nas cores azul, verde, vermelho, preto e branco.

Os acessórios multicoloridos vieram dar fôlego novo ao ultrapassado console

CONEXÃO JAPÃO

Shinichiro Nakaba, Tóquio (Japão)

Os maníacos japoneses nunca foram tão assediados. Desde que a Nintendo e a Microsoft divulgaram as datas de lançamento e os preços dos consoles, a fabricante do PlayStation 2 passou a realizar ofertas radicais numa clara tentativa de inibir a chegada dos concorrentes.
A milionária campanha promocional da Sony com seguidos anúncios na televisão e rádio conta até mesmo com o sorteio de um carro zero àqueles que comprarem o jogo *Shadow Hearts* (PS2).

Apesar de a Nintendo estar preparando treze games para rodar no GameCube os fãs reclamam dizendo que é muito pouco. Os mais desconfiados afirmam que a fabricante do GC está escondendo alguma carta na manga. A primeira impressão do novo console é boa. A velocidade impressiona. Ao colocar o disco para rodar, basta esperar somente cinco segundos para o maníaco começar a jogar. Os gráficos estão praticamente no mesmo nível dos concorrentes PS2 e Xbox.

Final Fantasy 10 causou furor no Japão antes mesmo de chegar às lojas. Os maníacos começaram a reservar o título nas maiores redes de lojas 24 horas, como o Seven Eleven, em maio. Como recompensa, a Square distribuiu adesivos e calendários àqueles que fizessem os primeiros pedidos. Além do game, chama a atenção o lançamento do filme *Final Fantasy* nos States. A música tema *Spirit Dreams Inside* foi gravada em inglês pela banda japonesa LArc-en-Ciel.

A nova linha de celulares japoneses Foma promete arrebentar em outubro. O novo telefone móvel proporcionará maior velocidade às imagens, permitindo assistir a programas de TV. Os games no telefone móvel não apresentarão movimentos pausados. Tudo melhorará, da qualidade da imagem ao preço do acesso, que será mais baixo. Alguns modelos trazem câmera digital embutida, o que possibilita realizar ligações com troca de imagens durante os bate-papos.

Sai que é tuuuuua, Supergalo

Ele foi criado no fim dos anos 60 e, depois de tomar uma bebida maluca, virou super-herói. Nesta fase em que a Seleção Brasileira de futebol anda jogando abaixo de nada, ele vai dar superdicas de sites pra galera que curte a bola na rede

Priscila Pastre

"Este Frango da *AG* não dá nem pro cheiro!"

Em homenagem ao futebol apresentado pelos jogadores brasileiros ultimamente, resolvemos convocar mais um frango para agitar a *Ação Games*. Para desespero de nosso penoso oficial, quem dará as dicas em *Mr. Web* deste mês será um animal ainda mais corajoso e ousado. Com vocês, Supergalo (Super Chicken, nos EUA!)

Hobbin Hood de granja

Meu nome é Henry Cabot Henhaus III. Ao contrário do ser desprezível e esfarrapado da *AG*, sou o frango mais rico do mundo. Ganhei poderes incríveis depois de tomar a Super Sauce e virei o Supergalo. Se você é ligado em criancices tipo *Pokémon*, nem sabe da minha fundamental existência. Para acabar com essa injustiça, corra para **www.geocities.com/televisioncity/5991/index.** e encontre imagens e sons dos episódios sobre mim e conheça meu amigo Fred.

Pelé & Garrincha

Confesso que futebol não é uma de minhas paixões, mas já que todo mundo culpa os frangos pelas barbeiragens em campo, sinto-me na obrigação de tentar mudar essa imagem. Para começo, indico o maior craque de todos os tempos: você acha tudo sobre Pelé em **pele.zip.net**. Já para se esbaldar em informações sobre outro craque do mesmo nível, vá até **www.spaceports.com/~mprais/futbr/mane-hp.htm** e fique por dentro da vida e da carreira de Mané Garrincha. Detalhe: com a dupla Pelé/Garrincha, o Brasil nunca perdeu uma partida. Ai que saudade...

O melhor da seleção

Acessar o site da Seleção Brasileira pode não parecer tão atraente depois dos vexames recentes, como os que aconteceram na última Olimpíada e na Copa América. No entanto, em **selecaobrasileira.com** você pode passar bons momentos lendo sobre seus jogadores preferidos na seção *Personagem do Mês*, conhecendo curiosidades em *Histórias da Seleção* e participando de atividades em *Responda e Ganhe*.

Aqui, a bola rola ao vivo

Em **www.futebolaovivo.com.br** você testa seus conhecimentos sobre o esporte num quiz superlegal que vale prêmio, além de poder acompanhar partidas ao vivo. Notícias, história do futebol, cobertura de campeonatos nacionais e internacionais e galeria de craques ajudam a saciar a fome de quem tem sede de bola.

Tudo e um pouco mais

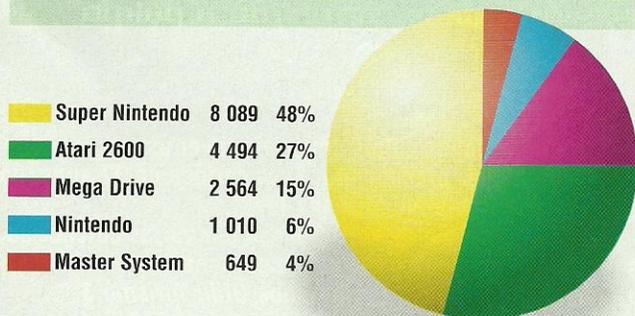
Dê uma olhada em apenas alguns links de **www.futbrasil.com**: *Plantão 24 Horas, Entrevistas, Cursos de Bola, Estádios, Regras, Retrospectiva, Galeria...* E não pára aí, não. Informações sobre seu time do coração, seja no Brasil ou no exterior, são garantidas. Duvida? Então, aí vai: o arquivo contém pequenos "dossiês" de 94 equipes do futebol nacional e as principais da Alemanha, Argentina, Espanha, França, Holanda, Itália, Inglaterra, México e Portugal. Depois de tudo isso, o site desafia o internauta com o *Vestibular da Bola*. Vai encarar?

Prêmios virtuais

Para ganhar uma graninha virtual, ou melhor, pelotas (P$), no site *Goool*, basta que seu time esteja ganhando todas. A brincadeira consiste em apostar, como numa corrida de cavalo. Dependendo do desempenho da equipe escolhida nos campeonatos determinados pelo site, o jogador acumula ou perde pontos. Em **www.goool.com.br** você não ganha dinheiro de verdade, mas a disputa pode render um bom passatempo para quem defende a camisa até embaixo d'água ou, neste caso, até navegando na web.

E no site da *Ação Games* (www.agames.com.br)

Cara, a gente tá batendo recorde atrás de recorde. Participe de nossas enquetes. Quando perguntamos qual o videogame "das antigas" era o preferido da moçada, deu Super Nintendo. Veja o resultado.da votação, que teve 16.806 votos:

Super Nintendo	8 089	48%
Atari 2600	4 494	27%
Mega Drive	2 564	15%
Nintendo	1 010	6%
Master System	649	4%

Coloque seu nome em nosso abaixo-assinado pedindo lançamento de games em português. Quando chegarmos a 25 mil assinaturas, enviaremos a lista da galera brazuca para as 50 maiores empresas do mundo dos games com a nossa reivindicação. *Ação Games* é a sua defensora.

Não esqueça também de fazer downloads de wallpapers e de vídeos dos maiores jogos do mundo – além, é claro, do *Game da Gata*

Suzane Carvalho, 37 anos

Garota pé-de-chumbo

Suzane Carvalho é a primeira e única brasileira a disputar palmo a palmo provas de automobilismo no exterior

Nelson Alves Jr.

Os machistas de plantão costumam dizer que 'mulher é ótima para pilotar fogão'. Pois deveriam rever as opiniões. Suzane Carvalho prova que determinação e força de vontade superam qualquer preconceito. Essa carioca de 37 anos, há doze como piloto, arrepia nas pistas da Indy Lights, um passo anterior à Fórmula Mundial (ex-Indy).

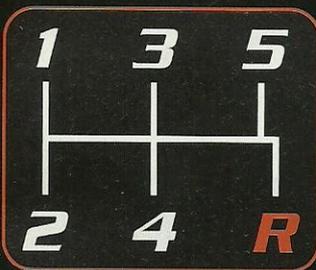
O início da carreira foi no circuito de Jacarepaguá, no Rio de Janeiro, na escola de kart. Passou por várias categorias, como Turismo, em que foi campeã argentina, e na Fórmula 3, sagrando-se campeã brasileira e sul-americana.

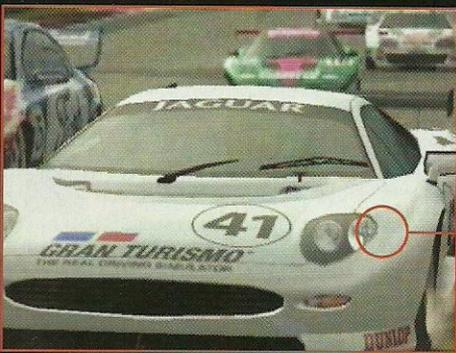
Cientes das qualidades dela, desafiamos a pé-de-chumbo para uns pegas virtuais. Escolhemos *Gran Turismo 3: A-Spec* (PS2) e *Test Drive Le Mans 24 Hours* (DC), dois dos melhores simuladores de corridas já lançados. Após algumas horas grudada na frente da TV, ela não só mostrou que conhece bastante do assunto, como nos ensinou a melhorar os ajustes dos carros. É mole?

Dois momentos: atualmente, na Indy Lights, e em 1989, pilotando seu kart em Interlagos

Óleo correndo nas veias

A paixão por automobilismo nasceu na infância. Leu tudo o que encontrou sobre o assunto. O conhecimento adquirido ajudou, entre outras coisas, a formar uma ótima mecânica. "É importante saber ajustar os veículos nos boxes para obter bom desempenho na pista", explica. Mas nem só de leitura vive a mulher. Ela pega no pesado. Diariamente cerca de quatro horas de exercícios para manter-se em forma.

E nas pistas? "Correr em Interlagos (SP) é o máximo. A galera fica próxima e incentiva para caramba. É estimulante." Fora o calor do público brasileiro, Suzane garante ser bem recepcionada nos outros países. "Não apenas as pessoas, mas a imprensa me trata gentilmente, principalmente na Europa." No Velho Continente ela realizou um antigo sonho: correr no circuito de Monza, na Itália. "Foi demais!"

Recado a quem está na 1ª marcha

"Procure o autódromo da cidade onde mora e inscreva-se na escola de pilotagem. Isso é primordial para começar. Outro fator: não dê ouvidos a críticas. Faça o que gosta e sinta tesão por isso. Quem adora correr deve, evidentemente, ir direto às pistas. É o local adequado e mais seguro que existe, não duvide. Satisfaz o prazer e não coloca em risco a vida de ninguém". Aviso de quem entende, mano!

Pisando fundo nos videogames

Depois de horas testando e fuçando os games, principalmente nos ajustes dos carros, Suzane gostou do que viu. "O realismo é impressionante."

A seguir o veredicto para os jogos:

Gran Turismo 3: A-Spec (PS2)

"Se tiver de pedir um presente para alguém, eu quero esse jogo. O gráfico é excelente. A quantidade de carros e as possibilidades de acertos dos veículos são muito boas. O controle é complicado, exige treino até acostumar. O lance de conquistar passo a passo cada automóvel e carteira de motorista é interessante para caramba. Mais aconselhado para quem gosta de desafios. Quem conhece a fundo mecânica se dará melhor que um leigo. Pena que os carros não amassam. Mas compraria o *GT3*, com certeza."

Test Drive Le Mans 24 Hours (DC)

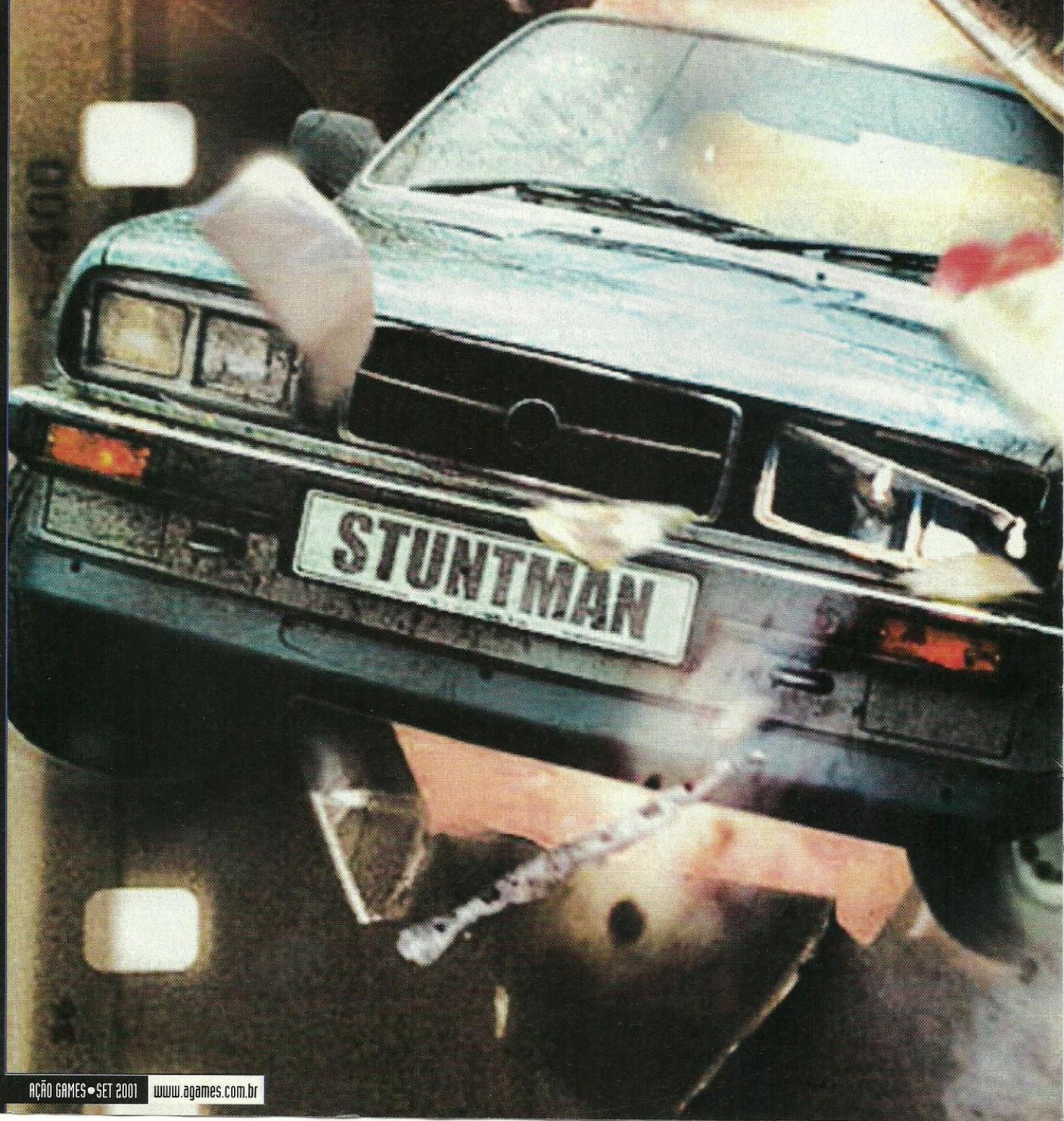
"Menos realista, e indicado para os iniciantes. É bem mais fácil de pilotar. Pode pisar fundo que está tudo bem. O jogador que pretende uma corrida rápida, sem muitos ajustes, vai preferir *Le Mans*. Os controles são simples e exigem menos conhecimento profissional. Apesar de a velocidade ser alta, peça por não amassar e não capotar. É um tipo de entretenimento mais suave, justamente por não explorar tantas opções de ajustes e controle. Comparado a *Gran Turismo*, sem dúvida, prefiro o realismo de *GT*."

Fotos: Leo Feltran

Mulher no volante, perigo constante?

Suzane garante que não. "Já fui jogada para fora da pista só para ser intimidada", conta. Aliás, medo quem parece ter são os cuecas. Certa vez, um zé-mané, ao descobrir que competiria contra ela, simplesmente apanhou o capacete e abandonou a disputa. Mas a moça garante que os machistas são minoria no grid. "Sou respeitada por dirigentes e pilotos, pois sabem que sou tão capaz quanto qualquer um."

Conheça mais sobre a Suzane
www.suzane.com

Quer

dureza? Transforme-se em dublê

Prepare o macacão e reze, pois suas habilidades no volante serão postas à prova

Humberto Martinez

Em desenvolvimento pela Reflections – produtora das séries *Driver* e *Destruction Derby* – *Stuntman* o colocará num clima de ação, velocidade e desafio nunca visto. Sabe qual a proposta aqui? Ingressá-lo numa das mais arriscadas profissões do mundo, a de dublê. E seguindo a carreira hollywoodiana, você galgará de pequenas produções a projetos milionários. Sua chance de ganhar fama!

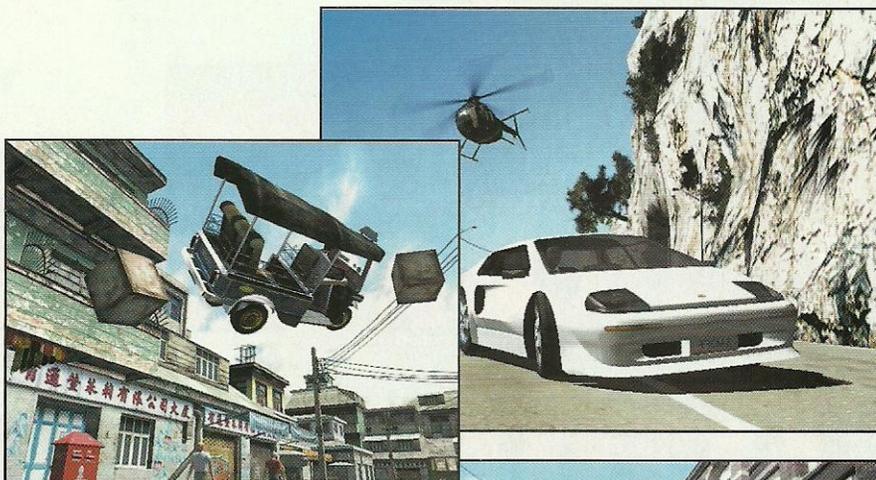
Como piloto profissional, o foco é a reprodução de cenas perigosas enquanto dirigem-se veículos variados – de motocicletas e caminhonetes, a jipes e modelos esportivos. Não imagine tarefas molengas. Os diretores das cenas, bastante meticulosos, explicam como desejam a tomada. É preciso realizar saltos, derrapagens, batidas muuuuuito perigosas. Enfim, camarada, acertar os takes significa optar pela sobrevivência. Ação!

Loucura ou arte?

Você vive o filme! É a idéia central de *Stuntman*. Como piloto, deve cumprir cenas de grande perigo impostas pela mente sádica dos diretores de cinema. Como na vida real, não começa arrebentando em grandes produções. Tem de ralar muito, pagando mico enquanto pilota calhambeques e contracena em produções baratas – tipo os enlatados da *Sessão da Tarde*.

Conforme o desempenho, novos e arriscados convites surgirão para pôr a vida em risco. Perseguições por montanhas congeladas, saltos incríveis sobre abismos, manobras de arrepiar pelos trilhos de trem, pega-pega em ruas movimentadas e dezenas de outras cenas que, inevitavelmente, levam à destruição do veículo e ao delírio da platéia.

Para completar o ambiente, mesmo recebendo ordens dos dirigentes, é permitido controlar o sistema de câmeras e escolher o melhor ângulo das filmagens, de modo que cause mais impacto e valorize o serviço arriscado.

As cenas exibidas no game rivalizam com as de grandes filmes de ação. São carros destruindo tudo pelas ruas, saltando em rampas sobre precipícios e, é claro, em grandes perseguições policiais

Feito pelo melhor

Para a criação de *Stuntman*, a fabricante buscou a supervisão do dublê Vic Armstrong, especialista em cinema norte-americano. Usando toda a experiência que tem, Vic palpitou no jogo sugerindo seqüências dos filmes em que atuou. A intenção foi reproduzir a adrenalina que viveu na profissão. E não foram poucos os longas-metragens em que participou. A lista supera 250 filmes. No currículo do cara, produções caríssimas como *007 – O Amanhã Nunca Morre* (*Tomorrow Never Dies – 007*, 1997), *As Panteras* (*Charlie's Angels*, 2000), *Blade Runner* (1982) e *Exterminador do Futuro 2* (*T2: Judgement Day*, 1991).

Sabe a dica do cara? Você precisará estudar o roteiro das tomadas com calma. Calcular minuciosamente saltos, interação com outros atores do filme e até a maneira correta de espatifar o veículo no abismo.

Os melhores carangos do mundo

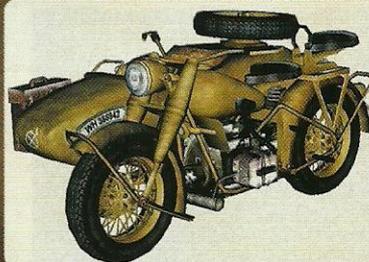
Os apreciadores de automóveis clássicos e, principalmente, envenenados, terão colapsos ao experimentar *Stuntman*. Baseados nas mais cobiçadas máquinas das décadas de 60 e 70, os veículos daqui exibem detalhes como maçanetas e limpadores de pára-brisa. Quando a produção estiver finalizada, serão 20 máquinas – uma para cada filmagem. Atualmente há pouco mais de dez modelos confirmados, dentre os quais estrelam carangos como o Camaro, o Shelby Cobra e um modelo Aston Martin (o preferido pelo espião James Bond). Quer saber? Confira com seus próprios olhos as carcaças das máquinas que estarão em *Stuntman*.

Qualidade de verdade

Stuntman, mais que trazer ação em alta velocidade, é provido de visual extravagante. Simulações de luminosidade, transparências e reflexos são marcantes, e as construções gráficas, bastante interativas. Os cenários e objetos dispõem de tecnologia de fragmentos avançada. Na prática, significa dizer que quase tudo pode ser amassado, despedaçado ou sofrer alguma avaria. Durante os pegas, tamanho é o realismo, os veículos em alta velocidade podem derrubar cadeiras apenas com o vento – Uau!

No total são seis locações diferentes: Estados Unidos, Inglaterra, Mônaco, Suíça e Tailândia, além da arena virtual Stunt Track, especialmente produzida para testar a perícia no volante. Os sets de filmagem são retirados de grandes produções cinematográficas. Fazem parte do roteiro *007 – O Homem com a Pistola de Ouro* (*The Man with the Golden Gun – 007*, 1974), *Os Garotões* (*The Dukes of Hazzard*, 1979) e *Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes* (*Lock, Stock, and Two Smoking Barrels*, 1998).

Não tem para ninguém! O visual de *Stuntman* é arrasador! São cenários e veículos extremamente realistas e detalhados

Preview Especial

Humberto Martinez

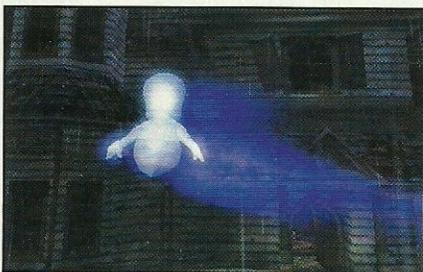
Final Fantasy 11 (PS2)

RPG, Squaresoft Corporation Limited
Lançamento: sem previsão

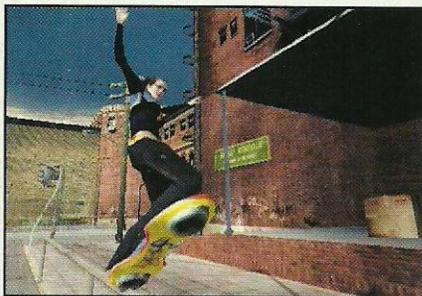
Passada a primeira dezena da série *Final Fantasy*, o título deverá alterar-se radicalmente. E a grande mudança aqui provém da internet. Em suma, *FF11* será um episódio totalmente voltado às partidas on-line. O inédito RPG permitirá que inúmeros usuários integrem-se em grandes caminhadas, desbravando territórios imensos enquanto desafiam dragões e outras criaturas mitológicas. Como iniciar a jornada? Acessando o site PlayOn-line (www.playonline.com). Atenção: o enredo será totalmente diferente dos demais jogos da saga.

Casper: Spirits Dimensions (PS2)

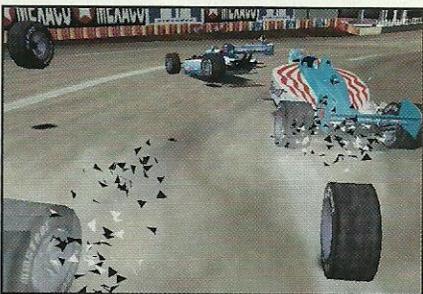
Ação, TDK Mediactive Incorporation
Lançamento: outubro

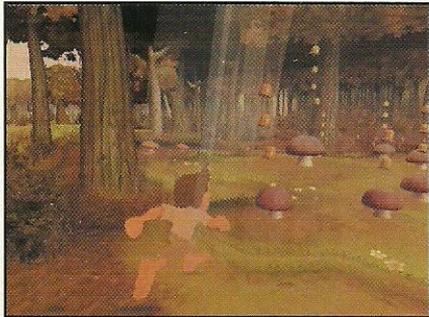
Apesar dos séculos de vida, Gasparzinho, o fantasma camarada (argh!), recusa-se a encerrar a carreira fantasmagórica e arrepia noutra aventura. Espantando com gráficos caprichados, principalmente nos efeitos de transparência do ser (ou não ser?, eis a questão), o título oferece dezenas de adversários para derrotar e segredos para descobrir. Onde rola tudo? Numa mansão assombrada lotada de cômodos.
As tretas? Ao enfrentar os inimigos, o herói transforma-se em canhão e outras formas adquiridas durante a jornada.

Air Blade (PS2)

Esporte, Criterion Studios
Lançamento: sem previsão

Radical é pouco, *Air Blade* é pura adrenalina e muita maluquice. São cinco personagens pilotando skates voadores. Você realizará inacreditáveis manobras em sete áreas diferentes. Ao mesmo tempo, cumprirá missões como destruir cenários e coletar itens. As ações incluem saltar de coberturas de prédios e radicalizar pelas ruas. O diferencial do título é a interação, permitindo pendurar-se em diversos elementos dos cenários para realizar truques. Aliás, os cenários são enormes e bastante detalhados.

Driven (PS2)

Corrida, Bam! Entertainment Incorporation
Lançamento: final do ano

Apesar de produzido e lançado nos cinemas, o tema maluco do filme *Driven* (estrelado por Sylvester Stallone) é apropriado aos videogames. Você pilotará máquinas de F-1 em plenas ruas norte-americanas! Para os fãs da categoria haverá um modo mais realista, no qual pode-se estraçalhar o carro na parede e alcançar velocidades alucinantes.
A competição é caprichada e, além das cores vivas, os carros trazem mais de 5 mil polígonos. Modo multijogador? Tem, sim, e permitirá combates entre dois jogadores.

Herdy Gerdy (PS2)
Ação, Core Design Limited
Lançamento: sem previsão

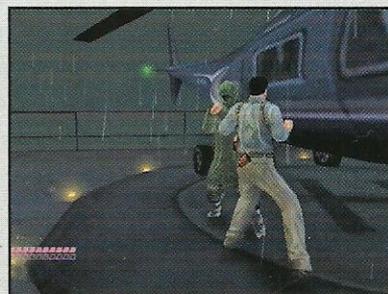
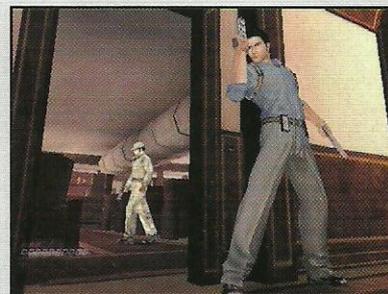
Vença a competição e torne-se o novo líder na nação. Fácil? Nem um pouco. O caipira Gerdy terá que viajar pelo mundo para enfrentar diversos desafios e provar que é digno do trono. Para isso, precisará interagir com dezenas de habitantes, coletar centenas de sinos mágicos, solucionar enigmas e ainda domesticar criaturas. São mais de 30 terras distintas, todas enormes. Os gráficos são lindos. Você observará montanhas, florestas, cachoeiras e outros cenários com o melhor do estilo desenho animado.

Silent Scope 2 (PS2)
Ação, Konami Computer Entertainment Incorporation
Lançamento: final do ano

A série *Silent Scope* traz ação sem interrupções. Olhando o mundo através das lentes do rifle de um franco-atirador de elite, você trabalhará em operações enfrentando terroristas. Sob a mira da justiça, bandidos suicidas e até máquinas blindadas. O ambiente é sempre a Europa, destacando Inglaterra e Suíça. Iniciada a campanha, os adversários surgem aos montes e, em diversas ocasiões, deve-se enfrentá-los de dentro de veículos em movimento. A missão é difícil? Convoque o parceiro no modo cooperativo.

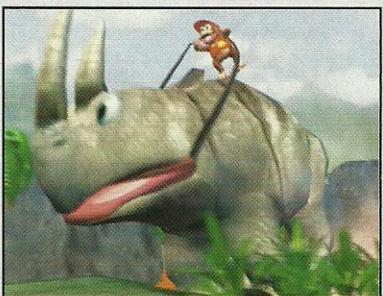
Onimusha 2 (PS2)
Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: sem previsão

Após superar 1 milhão em vendas, a saga *Onimusha* continua em desenvolvimento. O herói do segundo episódio é o samurai Jubei Yagyu, dono de bela cabeleira (hahaha) e extremamente hábil com a katana. Os confrontos ainda são realizados no Japão feudal, porém os cenários trazem novos detalhes, exibindo maior incidência de efeitos luminosos, reflexos e simulações de chuva e vento. Do outro lado da afiada espada, ninjas e criaturas de visual aterrador e inteligência artificial avançada o desafiam.

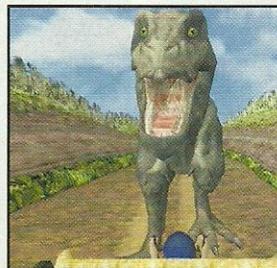
Dead to Rights (PS2)
Ação, Namco Limited
Lançamento: final do ano

Explorando o estilo de longas-metragens de ação, *Dead to Rights* o colocará numa busca frenética pela sobrevivência. O policial Jack Slate foi injustamente acusado e é perseguido pela lei. Controlando o sujeito de perspectiva em terceira pessoa, você vai delirar com o jeito extravagante de eliminar os inimigos. Pode-se atirar durante um pulo, de costas, deitado, ou até desarmar os capangas. Isso sem contar os golpes de artes marciais e domínio sobre vários equipamentos. Morra de inveja, MacGyver.

Donkey Kong Racing (GC)

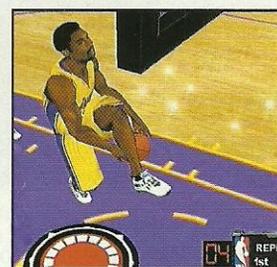
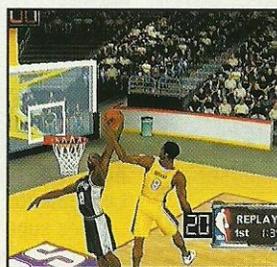
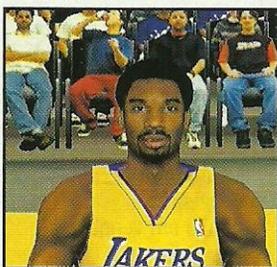
Corrida, Rareware Limited
Lançamento: sem previsão

A macacada mais querida dos videogames reúne-se numa empolgante competição em alta velocidade. Donkey, Diddy e Dixie são alguns dos integrantes famosos da família Kong que participarão de alucinantes corridas por cavernas, montanhas, selvas ou mesmo debaixo d'água – todos ambientes baseados em aventuras passadas da equipe simiana. Deixando de lado máquinas e possantes, *DKR* não trará veículos motorizados, mas uma bicharada maluca. Você pilotará peixes-espada, rinocerontes e até abelhas turbinadas.

Universal Studios: Theme Park Creation (GC)

Estratégia, Kemco
Lançamento: novembro

Estrategistas de plantão, iniciem a comemoração... desafios divertidos estão a caminho. *Theme Park Creation* é um simulador de parques temáticos. A receita é conhecida: porções de brinquedos, pitadas de funcionários malucos, colheres de administração e... Heureca! Salta um centro de diversões no capricho. Como tempero, podem-se acrescentar atrações baseadas em filmes como *Jurassic Park*, *De Volta para o Futuro* e *ET – O Extraterrestre*, além de conquistar o Pica-Pau como guia de eventos e passeios.

NBA Courtside 2002 (GC)

Esporte, Left Field Productions
Lançamento: novembro

A rixa e a adrenalina presentes na NBA, o melhor torneio de basquete do mundo, ganhará ótima representação virtual. Todos os times, jogadores e estádios reais foram fielmente reproduzidos. O mais impressionante são as feições e movimentações extremamente realistas dos jogadores, fruto do avançado sistema de captura de imagens. Em quadra, até quatro participantes comandam os atletas. O controle, utilizando todos os recursos do novo joystick, usa um sistema complexo, porém intuitivo, de movimentos.

Kameo: Elements of Power (GC)

Ação, Rareware Limited
Lançamento: sem previsão

Destacado por trazer uma idéia inovadora, *Elements of Power* mistura estratégia, luta e aventura. A missão é controlar a garota Kameo numa jornada em busca de seis crianças sagradas desaparecidas. Ela possui a habilidade de capturar e treinar feras selvagens que auxiliarão na busca. São mais de 60 espécies vivendo pelos cenários, todas com habilidades diferentes – mergulhos, explosivos, escaladas e baforadas de fogo entre elas. Inimigos gigantescos e inúmeros obstáculos interpõem-se pelo caminho.

Power Jet Racing 2001 (DC)

Corrida, CSK Research Institute
Lançamento: final do ano

No grid, seis competidores. Na cabeça deles, seqüências de manobras incríveis e água aos litros. Na competição daqui, além de priorizar posições privilegiadas, os atletas esbanjam categoria ao realizar manobras como loopings e submarinos (mergulhando debaixo d'água) ou mesmo saltando grandes rampas. Além dos campeonatos, há desafios para testar a perícia sobre as máquinas. Os pilotos viajam por trilhas enormes cruzando de praias movimentadas a cavernas geladas. Prepare o salva-vidas e reze, cara.

Death Crimson OX (DC)

Ação, Ecole Software Corporation
Lançamento: 4º trimestre

O protagonista aqui é Kou Yanami. Jovem destemido, parte em busca da amada seqüestrada pela misteriosa organização SMO. Típico tiroteio dos arcades, *Death Crimson* não tem trama decente, mas o colocará numa disputa infernal contra zumbis, robôs, esqueletos e outras dezenas de tipos estranhos e mal-intencionados. Os gráficos são toscos, mas o controle compensa. Aos bons pistoleiros, modos secretos e difíceis. Aos forasteiros despreparados, interlúdios cinematográficos ilustrando os bangue-bangues.

Reel Fishing Wild (DC)

Esporte, Natsume Incorporation
Lançamento: 4º trimestre

A vida está agitada e um pouco de sossego viria a calhar? Vá pescar. Pensando bem, para que enfrentar insetos, tempo ruim e a solidão à beira do lago quando você pode fisgar enormes peixes em casa. São diversos ambientes para lançar sua vara-joystick. Os cenários, produzidos tendo como base fotografias de verdade, são realistas. Escolhe-se a isca, a linha e a tática para encher o cesto. É verdade que a câmera subaquática mostra onde estão os animais polpudos, mas eles rendem boas histórias de pescador.

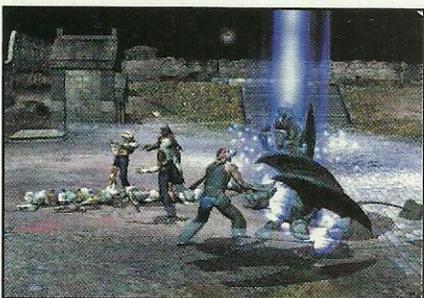
Last Blade 2: Heart of the Samurai (DC)

Luta, Agetec Incorporation
Lançamento: 4º trimestre

Apostando no clássico estilo de luta bidimensional, *Last Blade* tem pancadaria em larga escala e figurinos orientais, sempre ambientados no século 19. O grupo de guerreiros é composto por dezesseis integrantes – todos donos de armas brancas e habilidades marciais. A apelação é absurda: os caras montam combinações de ataques destruidores e usam magias especiais para superar as barreiras físicas e mentais dos oponentes. O visual, apesar do grande número de elementos, traz gráficos pouco detalhados.

Hunter - The Reckoning (X)

Ação, High Voltage Software Incorporation
Lançamento: sem previsão

Enigmas ou tramas inteligentes? Esqueça! O único vestígio de cérebro é o dos zumbis espatifados pelo chão. O foco em *The Reckoning* é a ação ininterrupta – e aqui há muita. Você usará machados, espadas e armas de grosso calibre para aniquilar dezenas de moribundos. São quatro caçadores, que percorrerão 23 fases de terror. Mais de 20 inimigos aparecem na tela simultaneamente – e a ação mantém-se ininterrupta! São prometidos modos cooperativos para quatro jogadores e controles simples nos combates.

Transworld Surf (X)

Esporte, Angel Studios Interactive Entertainment
Lançamento: final do ano

Ondas realistas, manobras radicais e mulheres de biquíni. Os requisitos básicos para um título à altura do surfe, presentes em *TS*. São treze profissionais do circuito mundial para controlar sob o sol ardente de Fort Point (San Francisco), Huntington Beach (Califórnia) e outras cobiçadas praias do mundo. Mais que preocupar-se com marolas, deve-se ter atenção para não esbarrar em tubarões e noutros surfistas, além de posar para os fotógrafos da famosa revista *Transworld*, que buscam novos talentos.

Blood Wake (X)

Ação, Stormfront Studios
Lançamento: novembro

Torne-se o terror dos Sete Mares virtuais em *BW*, em que a regra é a destruição. Os arautos do caos serão lanchas superequipadas. O objetivo é detonar alvos terrestres e competidores presentes fazendo uso de torpedos, metralhadoras, minas aquáticas e outras armas singelas. Os gráficos são fotorrealistas, incrementados com efeitos de neblinas, tempestades, furacões e reflexos das águas. O número de cenários supera os 25, passando por arquipélagos a áreas em oceano aberto – incluindo mares agitados.

Galleon (X)

Ação, Confounding Factor
Lançamento: sem previsão

Liderada pelo criador da heroína Lara Croft, Toby Gard, a equipe de *Galleon* prepara uma aventura por seis ilhas imensas. O protagonista aqui é o marinheiro Rhama que, enquanto desvenda os muitos quebra-cabeças pela trilha, recebe o auxílio da ninja Mihoko e do feiticeiro Faith. O cara pode coletar mais de quinze armas no decorrer da trama, incluindo uma espada mágica. Seja escalando rochedos, pendurando-se, nadando ou duelando à moda antiga, o jogador deslumbra-se com gráficos e animações suaves.

Mad Dash Racing (X)

Corrida, Cristal Dynamics
Lançamento: final do ano

Vamos denunciar o abuso de cores vivas e os cenários enormes, ambos resultando no visual cartunista. *MDR* reúne uma bicharada para lá de carismática em divertidas corridas a pé. Seja disputando sozinho ou com até quatro amigos, você cairá do sofá com a estonteante velocidade de 60 fps das provas. Para tornar tudo mais legal, trapaceie usando turbos, campos de força, bombas ou o "foguete galinha da morte". As pistas cruzam por territórios como vulcões em erupção, trilhas subaquáticas e florestas.

Air Force Delta Storm (X)

Ação, Konami Computer Entertainment Incorporation
Lançamento: novembro

Apresentando mais de 80 aviões militares de ponta, *AFDS* aterrissa junto com o console da microsoft. Pilotando os caças F-14D Tomcat, F-22, A-10 Thunderbolt e F/A-18C Hornet, o arsenal à disposição será pesado, cheio de mísseis e torpedos. Os efeitos sonoros serão realistas, e as explosões, fantásticas. Durante as mais de 50 missões, os pilotos poderão destruir bases terrestres de alta tecnologia e enfrentar ases realmente indomáveis no ar. A ação roda a 60 fps e traz belos efeitos de fumaça.

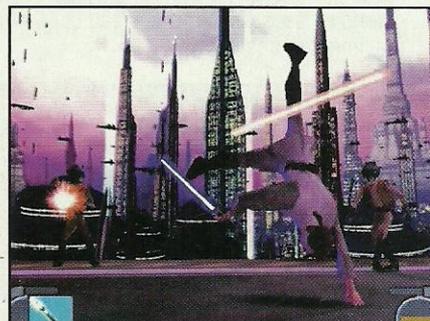
The Elder's Scrolls 3: Morrowind (X)

RPG, Bethesda Softworks
Lançamento: final do ano

Provavelmente o título com gráficos mais belos da plataforma. Os cenários são descomunais. Os castelos, cavernas, florestas, montanhas e todos outros locais foram alvo de maior dedicação dos produtores, que os fizeram com volume e texturas de alta resolução para deixá-los mais vivos. Você poderá criar o aventureiro, escolhendo as características e habilidades básicas que serão desenvolvidas conforme as decisões tomadas na jornada. Muita conversa, itens caros e armas secretas incrementam o RPG.

Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan (X)

Ação, LucasArts Entertainment Company LLC
Lançamento: dezembro

Apesar de jovem e inexperiente, a força acompanha o cavaleiro jedi Obi-Wan Kenobi. Empunhando o sabre de luz contra a injustiça do Império, o jedi enfrentará andróides, guerreiros do deserto e o terrível Darth Maul em batalhas que misturam artes marciais com tiroteios. Os gráficos não impressionam e têm poucos detalhes, porém a trilha e os efeitos sonoros são fiéis à saga, assim como as quinze fases passadas em diversos planetas. Para melhorar o clima, efeitos como o da câmera lenta impressionam.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder (GBA)

Esporte, Natsume Incorporation
Lançamento: novembro

Atchim! O mundo dos esportes radicais está arrebentando também nos portáteis e agora toda a habilidade do fera Shaun Palmer estará em suas mãos. Deslizando por montanhas congeladas, você deve realizar dezenas de manobras difíceis, equilibrar-se sobre objetos espalhados pelo trajeto e saltar sobre rampas enormes para acumular pontuação e assim evoluir seu esportista. O visual é um arraso e mostra de forma detalhada mais de quinze pistas repletas de segredos, missões especiais e atalhos espertos.

Metroid 4 (GBA)

Ação, Nintendo Corporation Limited
Lançamento: sem previsão

Metroid é dos maiores clássicos da história e o quarto episódio é a resposta para nossas preces. Aqui permanecem a movimentação bidimensional e controles precisos. Samus enfrentará a raça metroid numa jornada gigantesca, com dezenas de lugares secretos ocultando armas poderosas (mísseis, foguetes, explosivos), itens especiais e habilidades extras que ajudarão a heroína na caminhada por novos territórios. O visual está bonito, com cenários alienígenas bastante complexos e movimentação mais rápida.

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (GBA)

Aventura, Rareware Limited
Lançamento: fim do ano

A bruxa Gruntilda ganhou visual cibernético. De novo a bruaca pretende socar o urso Banjo e o pássaro Kazooie num caldeirão incandescente. Porém a dupla mantém as habilidades conquistadas anteriormente (vôo, mergulho, escudo de penas, arma de ovos) e ainda contará com a ajuda do feiticeiro Mumbo para prosseguir na trama. Muita exploração o aguarda, além de centenas de itens ocultos pelas enormes e coloridas fases. Os controles são bem simples, apesar da enorme quantidade de movimentos dos caras.

Crash Bandicoot (GBA)

Aventura, Vicarious Visions
Lançamento: 4º trimestre

O marsupial mais maluco dos videogames não cansa de aventuras. O vilão a ser espancado será novamente N. Cortex, ainda com o sonho de dominar o mundo. São dezenas de fases supercoloridas passadas em ruínas, templos, fábricas ou mesmo fundo do mar onde os mergulhos são congelantes.
As habilidades práticas de Crash, como nadar, escorregar, agachar e muitas outras foram mantidas. Serão seis mundos, com mais de 20 fases no total.
Para os exploradores, há desafios como encontrar as jóias secretas.

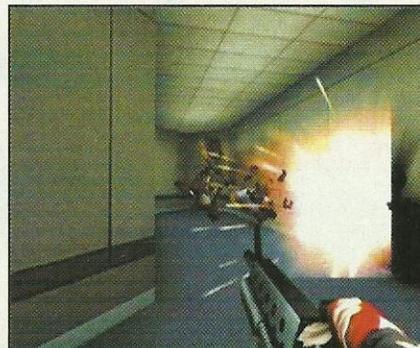
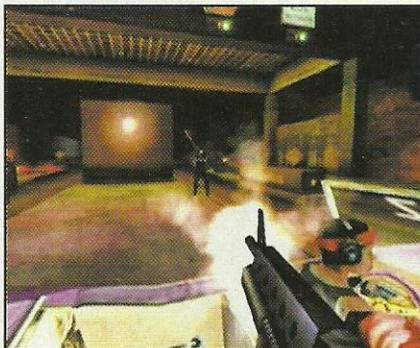
Max Payne (PC, PS2)

Ação, 3D Realms
Lançamento: 4º trimestre

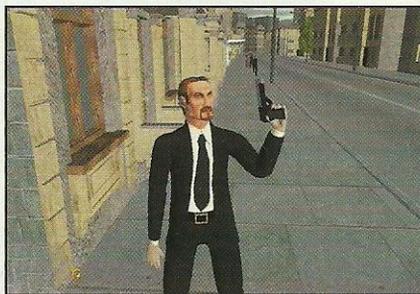
Vítima de uma armação e acusado de assassinato, o policial Max Payne é perseguido por seus ex-colegas e pelo mundo do crime. Agora é obrigado a abusar da violência e das habilidades de detetive para invadir o submundo em busca de provas de inocência. A trama e o clima são dignas de filme, com explosões, tiroteios e ação com acrobacias e o invejável manejo com armas. Efeitos de câmera lenta à la *Matrix* estão presentes. Visual realista, ótimo controle e dezenas de enigmas fazem deste um game imperdível.

Duke Nukem Forever (PC, GC)

Ação, 3D Realms
Lançamento: sem previsão

Ele é durão, sacana e salva mulheres (mas só as bonitas). Incrementado pela engine de *Unreal*, o game mostra um visual bem realista, com efeitos de iluminação e partículas. O herói, além do tradicional tiroteio contra os alienígenas, ainda pilotará carros, motos e jet skis (yeah!). A ação passará em diversas cidades norte-americanas, nas quais poderá usar a crueldade com armas de franco-atirador ou lança-foguetes. Entre as inovações, o sincronismo labial durante as falas é demais.

Republic: The Revolution (PC)

Estratégia, Elixir Studios
Lançamento: sem previsão

Um game de estratégia àqueles que pensam grande e desejam recursos ilimitados. Em *RR* controlam-se cidades do fictício país Novistrana. O diferencial é que, para administrar os detalhes econômicos, militares e políticos, você pode analisar o perfil de qualquer indivíduo em particular. Evidentemente, também os problemas aparecem em escala exagerada e, além de atentados de facções terroristas e guerrilhas religiosas, você deve preparar-se para desastres naturais e tratados políticos internacionais.

Casino Tycoon (PC)

Estratégia, Cat Daddy Games
Lançamento: novembro

Cansou de perder grana com os @#$%& jogos de azar? Então use a cobiça alheia para enriquecer. Seu cassino começa com poucas roletas e caça-níqueis e, conforme o desempenho, ganha mais atrações para atrair os ricaços. Por tratar-se de simulador, tudo fica a sua vontade, desde a colocação de máquinas ao preço das jogadas.
Às vezes é preciso "regular" as roletas e diminuir as chances de vitória.
O único empecilho é controlar os funcionários, taxas, manutenção do estabelecimento e outras burocracias.

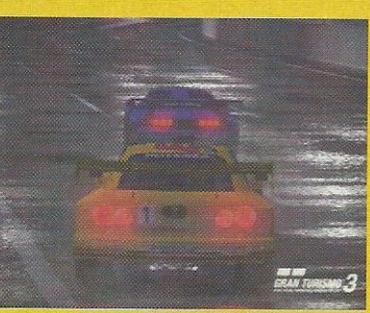
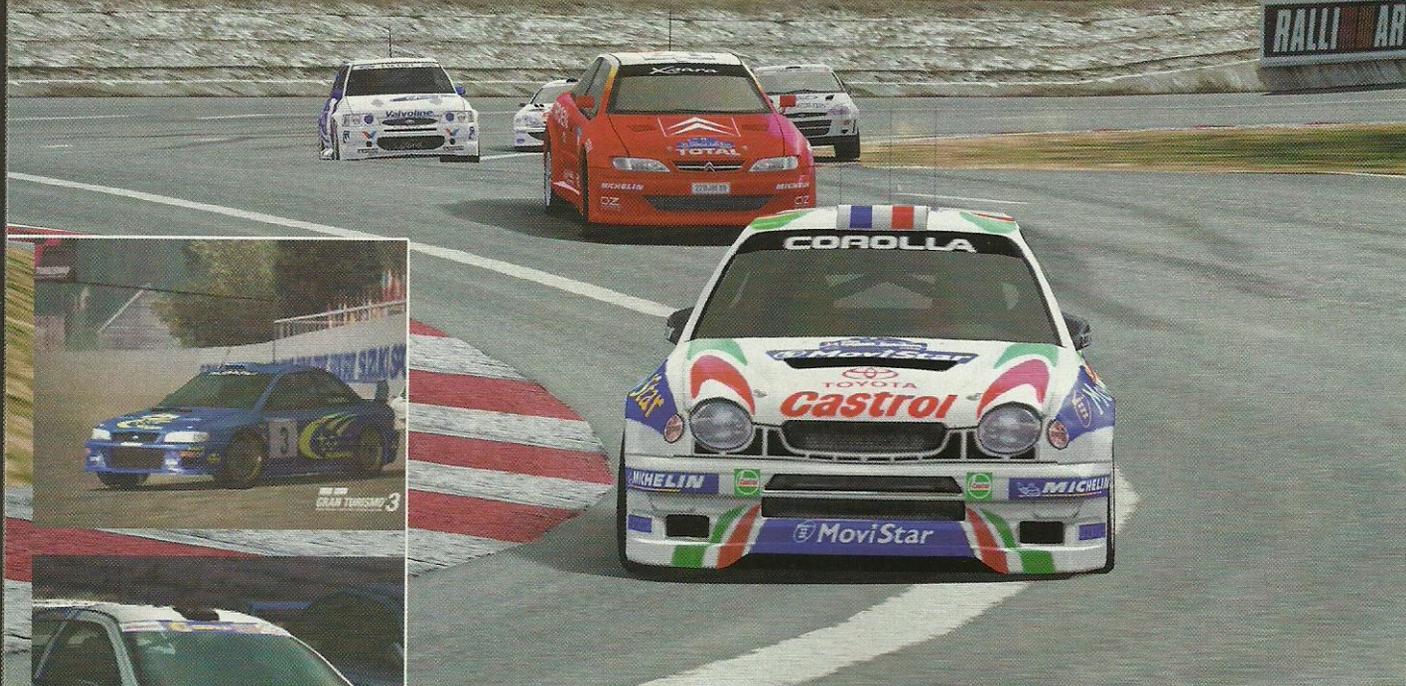
O demô da vel

nio ocidade

crispin boyer e greg sewart

Não há quem detenha Kazunori Yamauchi, presidente da Polyphony Digital e um amante de carros. O mais recente game da série Gran Turismo é prova disso. E sabe quem é o ídolo dele? Ayrton Senna

Não é o melhor lugar para realizarmos a entrevista. Estamos no estande da Mazda, tentando conversar com Kazunori Yamauchi durante a North American International Auto Show (Naias) – a maior feira de automóveis da América. Yamauchi é diretor da série *Gran Turismo*. E o episódio *GT3* trata-se, segundo opinião geral, do primeiro game de PS2 a entusiasmar. Yamauchi está aqui para a primeira apresentação pública do RX-8, da Mazda. E fique tranqüilo, o modelo aparece no jogo, como outros segredos que revelaremos.

Pelo local, montadoras do mundo inteiro mostram novos carros. Você acha que a Electronic Entertainment Expo, da indústria do videogame, é grande? Pois a Naias é descomunal. Os estandes são enormes. Mas algo dificulta o trabalho: nossa consciência pesada. O entrevistado nutre a legendária paixão pelos automóveis, e a feira é seu playground. Obviamente mal espera para voltar à exposição. E, provando nossa culpa, ele agarra a câmera fotográfica e desaparece por 45 minutos tão logo terminamos com as fotos e as perguntas. "Ele fez isso o dia inteiro", diz Taku Imasaki, produtor de *GT* nos Estados Unidos. "Uma vez, desapareceu por horas." De acordo com Imasaki, o cara é ótimo fotógrafo e essa habilidade, diz ele, é vista na apresentação bem-acabada, artística mesmo, dos veículos em *A-Spec*.

Sem dúvida, a "apresentação artística" supera qualquer produção do PS2. São incríveis os efeitos na iluminação, as sombras e o mapeamento ambiental em tempo real; passe debaixo da ponte e veja o reflexo na lataria dos carros. Observe os carros detalhados – na verdade, percebem-se até os motores sob o capô.

O inédito é a poeira quente que se levanta pela trilha. Nos replays, a câmera mantém o carro em foco, enquanto objetos distantes somem aos poucos. "Fica difícil dizer se se está assistindo a uma transmissão de TV real ou não", diz Yamauchi. E mais: os efeitos climáticos acrescentam poças d'água que refletem imagens e neblina. Isso para não falar do chão escorregadio – e perigoso – quando molhado. Apesar de tudo, e da resolução de imagem quase dobrada em relação aos outros títulos da plataforma, os carangos de *GT3 A-Spec* rodam suavemente.

"Note como os discos do freio aquecem e ficam incandescentes", comenta o produtor, refeito após o passeio pelo pavilhão da exposição. De volta ao estande da Mazda, ele dirige *GT3* num quiosque. (Íamos desafiá-lo, mas o modo multijogador não estava incluso na versão beta.) Yamauchi usa diversos carros, experimenta a direção, sai em alta velocidade e queima a borracha na pista. Ele se diverte.

É óbvio que o japa não prefere o puro automobilismo ou o visual animal de *GT*. O melhor é a atenção quase religiosa aos detalhes da direção dos veículos. Na verdade, embora seja possível produzir gráficos melhores na série, duvida que superem o realismo de *GT3*. "No que diz respeito a aproveitar o hardware, acho que fizemos o máximo no PS2", comenta.

E isso também vale para a inteligência artificial. Os adversários lembrarão se você, digamos, jogá-los para fora da pista. Dirija de maneira defensiva, mas não se preocupe com a lataria – como nos episódios anteriores, os carros não amassam ou riscam. Muitas montadoras de automóveis não permitiriam isso. Para capturar a alma dos carros, Yamauchi e equipe fizeram o melhor: foram às pistas. No circuito de Motegi, em Tóquio, reuniram mais de 100 veículos.

Provando ser detalhista, Yamauchi incorporou vários efeitos inéditos, como reflexos de luzes em asfalto molhado e poeira em pistas de terra nas provas de rali

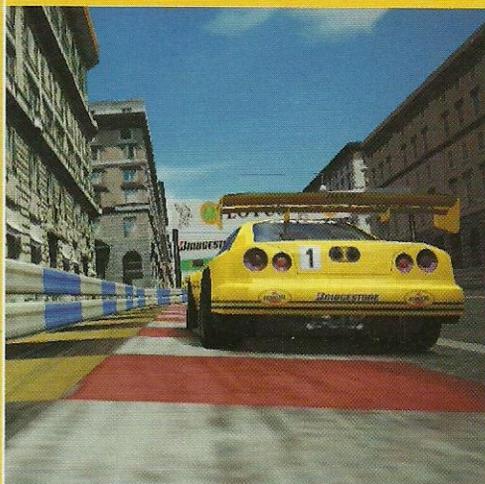
Fotografaram os automóveis e gravaram ruídos do motor. "Entre eles, também modelos presentes no *GT1* e no *GT2*", explica. "Refizemos o processo porque o hardware atual é tão superior que os dados anteriores mostraram-se insuficientes."

O episódio *A-Spec* passa os 180 carros. Sim, o número de automóveis é bem menor que em *Gran Turismo 2*, que superava 400. A equipe responde que a maioria dos velhos fabricantes aparece, e que a redução ocorreu pelo realismo dos automóveis estar muito superior. Qualidade em detrimento da quantidade, diz ele.

Ainda assim, Yamauchi adicionou um volume surpreendente de coisas ao *GT3*. Quando o título foi anunciado pela primeira vez, sob o nome de *GT2000*, a idéia era desenvolver uma versão intermediária da série. Mas ele simplesmente não queria algo reduzido, com cerca de 50 carros e quatro pistas. Não conseguia parar de fazer acréscimos, afinando a física e aprimorando os gráficos. O cara admite que o próximo capítulo será mais bonito e poderá oferecer componentes on-line, mas *GT3* é legítimo.

A essência está mantida. O modo arcade é para diversão rápida, enquanto o simulador é a alma do título. Nele o motorista conquista carteiras de habilitação, faz compras de carros e ajusta as máquinas. "As funções e características lembram *GT2*", observa. "Mas, com mídia DVD e hardware mais potentes, a apresentação de tudo ficou dinâmica."

GT3 oferece 20 rotas, entre as quais estão os trajetos de rali. As pistas novas incluem o circuito de F-1 de Monte Carlo e outro conjunto no centro de Tóquio, completo com imagens de locais reais, como o quartel-general da Sony. Os outros roteiros – como Laguna Seca – vêm dos dois primeiros games.

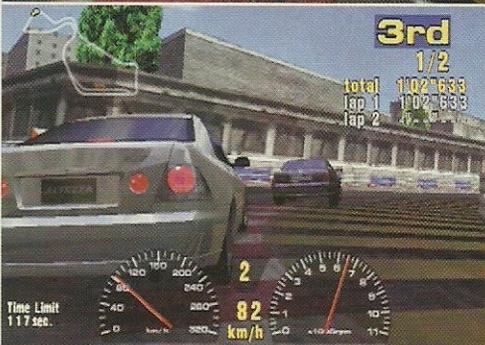
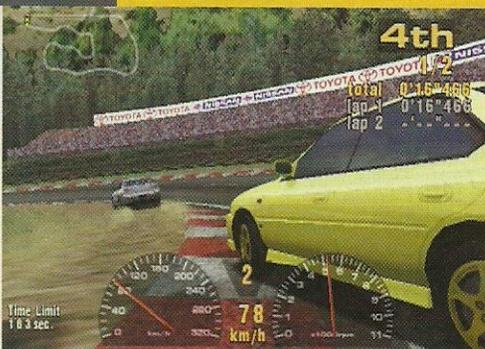
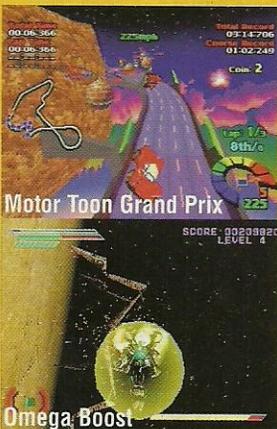
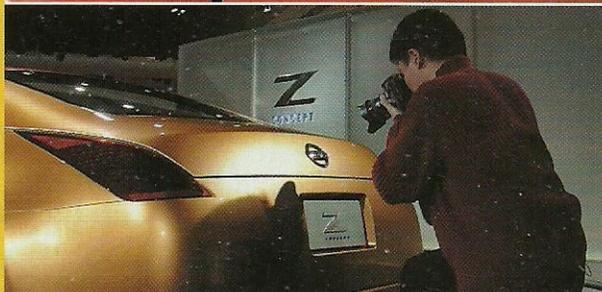
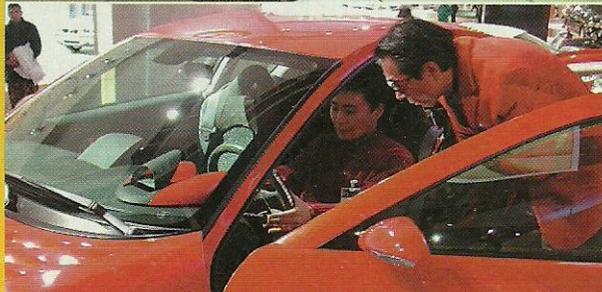
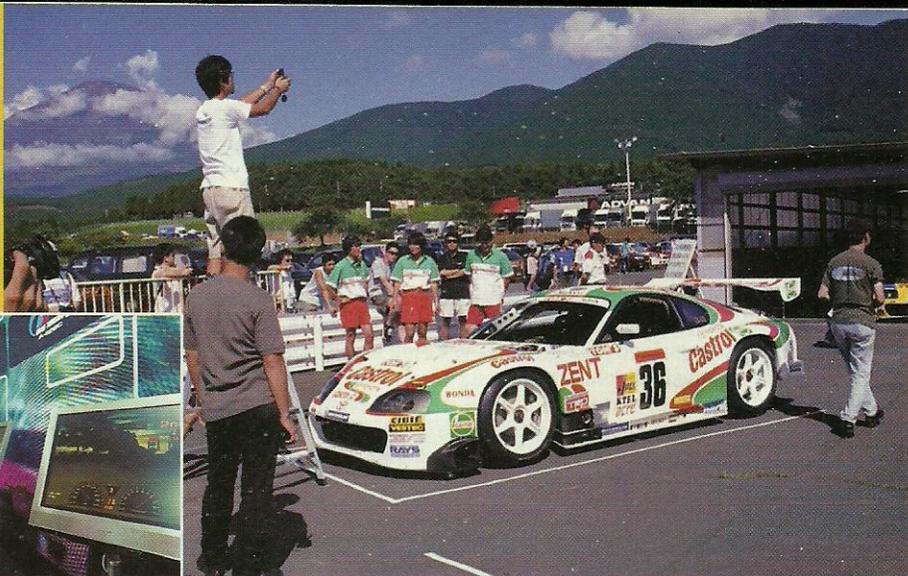
Gostaríamos de comentar detalhadamente o modo simulador e tantas rotas quanto possível, mas, infelizmente, chegou o momento de deixar o estande da Mazda e sair para jantar. Com Yamauchi e a equipe de filmagem, entramos num trem. Yamauchi adormece assim que senta no banco. E, com o Cobo Center e sua exposição de 700 novos carros exóticos desaparecendo sob os nossos olhos, achamos que sabemos com que ele está sonhando.

Quando os produtores reuniram os carros em Tóquio, pilotaram todos os modelos para terem a sensação de dirigibilidade. Desnecessário dizer que foi a parte do trabalho preferida. "Foi como trabalhar de manobrista num estacionamento lotado", diz o produtor Imasaki, "Uma centena de carros com as chaves."

Muito além das pistas

O legado *Gran Turismo* não é o único projeto da Polyphony Digital, empresa de desenvolvimento de Kazunori Yamauchi, a aportar nos Estados Unidos. O primeiro título lançado nos States foi *Motor Toon Grand Prix* (1996). Na verdade, era a segunda versão japonesa da série. Visual de cartoon, carros desengonçados e trajetos surrealistas. Os veículos deformavam-se nas curvas ou sob ataques de outros motoristas. A segunda oferta da Polyphony apareceu antes de *Gran Turismo 2*. Era *Omega Boost* (1999) que, surpreendentemente, não trazia carros ou corridas de qualquer tipo. Trata-se de um tiroteio tridimensional que virou cult. Ele trazia, contudo, a aparência dinâmica e a atenção aos detalhes – marcas registradas da Polyphony.

Embora o *GT* tenha se transformado, por assim dizer, na obra de sua vida, Yamauchi não exclui a possibilidade de envolver-se noutros gêneros no futuro.

Motor Toon Grand Prix
Omega Boost

No volante com Yamauchi

É um trabalho duríssimo: a enorme capacidade do PS2 exigiu que a equipe de Yamauchi pesquisasse por mais detalhes desta vez, então eles posicionaram as máquinas fotográficas e filmadoras no alto. Até mesmo os carros presentes nas antigas versões de *Gran Turismo* tiveram de ser fotografados novamente

Criança em loja de doces: Yamauchi foi à feira Detroit's North American International Auto Show para melhor presenciar o lançamento do Mazda RX-8 (acima), mostrado como o último carro presente em *GT3* e – para desespero da Sony – checar por novos modelos a serem acrescidos à série. Entusiasta e perfeccionista ao extremo, o sujeito tem dificuldade em saber quando parar. Seu interesse vai além dos carros esportivos, também. "Foi uma experiência única colocar uma máquina luxuosa como o Mercedes CL-600 na pista e se divertir pilotando", diz Yanauchi. "Você nunca tem a chance de realizar algo como isso"

Pit Stop do criador

Kazunori Yamauchi, diretor do *GT3*, é conhecido pelo fanatismo por carros velozes. Por isso, reunimos nossos editores loucos por automóveis ao cara. No final, além do óleo queimado, olha o que rolou...

EGM: Qual foi seu primeiro carro?
Kazunori Yamauchi: Foi um Toyota Corolla 1985.

EGM: O que originou a evidente paixão por carros esporte?
KY: O amor por arte e velocidade faz parte da minha natureza.

EGM: Sabemos que você corre. Seus carros aparecem em *GT3*?
KY: Na verdade, não participo de competições, mas corro quase toda semana. Meus carros estão no game, sim: um Honda S2000 e um Lancer Evolution V.

EGM: Qual você prefere?
KY: O maravilhoso no Lancer é ser quase invencível. Tração nas quatro rodas, motor turbo e freios poderosos. Gosto do fato de o carro ser estável em diversas condições – chuva ou neve. O melhor no Honda não é a velocidade absoluta, mas a sensação de dirigi-lo. O carro oferece controle preciso nas curvas, além do sistema de direção sólido. O motor faz 9000 rpm. O S2000 é gostoso de dirigir, mesmo fora das competições. É minha máquina preferida.

EGM: Sabemos que sua mulher usa o S2000 para ir ao supermercado.
KY: Sim, é verdade. Fora dos circuitos, ela dirige melhor que eu.

EGM: Carros dos sonhos. Tem algum?
KY: Se pudesse escolher automóveis mais antigos, o Ford GT40 e a Ferrari 330 P4 seriam bons exemplos. Ambos têm desempenhos excelentes.

EGM: Qual é seu tipo de corrida predileto? Estrada? Oval? Rali?
KY: Gosto de todos, mas, escolhendo um, ficaria com o desafiante rali.

EGM: Quem é, entre os ídolos do automobilismo, seu favorito?
KY: Ayrton Senna.

EGM: Você acha que a atenção aos detalhes na série *Gran Turismo* afeta o automobilismo como um todo, deslocando os projetistas da diversão para o realismo puro?
KY: Para mim, perseguir a realidade não significa deixar a diversão. Acho que há maneiras de atingir os dois objetivos juntos. Sempre quero mais veracidade para tornar os jogos mais divertidos. Nunca me esqueço: no fim das contas, trata-se de puro entretenimento.

Os carros pessoais de Yamauchi, Lancer Evolution V (vermelho) e Honda S2000 (amarelo), aparecem em *Gran Turismo 3*. Novamente, ele não conseguiu todas as montadoras que gostaria – especificamente Ferrari e Porsche. "Nós definitivamente queremos ir além disso e incluí-las na série", afirma o produtor

Negócio Volante

"O objetivo do *Gran Turismo* sempre foi o realismo total e a simulação dos aspectos visuais e auditivos. Agora, felizmente, o game terá o sentido do tato", disse Kazunori Yamauchi, comentando sobre o volante que a Logitech projetou com exclusividade para *GT3*. A fabricante está definitivamente dando uma guinada na direção certa em *GT3 A-Spec*. Totalmente emborrachado, câmbios-borboletas e um conjunto de pedais semelhantes aos de competição trarão controles sem paralelo. O volante GT Force é incrível.

Agora, sabe o que é melhor? O volante exerce pressão de verdade. Mecanismos internos fazem-no lutar contra você em manobras apertadas, por exemplo. Nas curvas difíceis os comandos endurecem, como se o automóvel realmente estivesse seguindo pelo traçado.

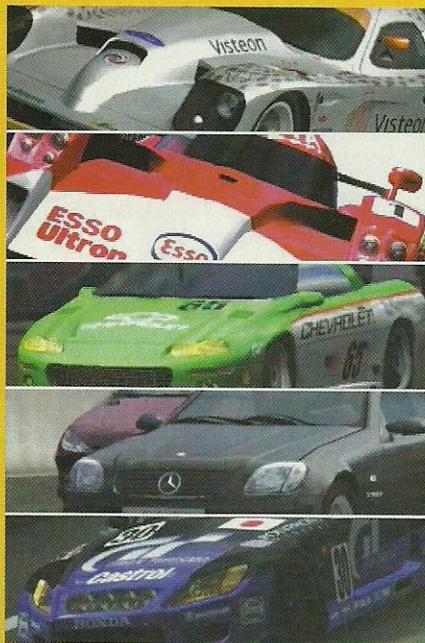
Mas, meu chapa, sabe o que é pior? O preço. Salgado demais, o controle chegou nos Estados Unidos por cerca de 100 dólares. É 1/3 do preço do PlayStation 2. Ninguém duvida da qualidade do acessório, mas pensar na grana do desembolso causa tontura.

No volante com Yamauchi

aperte os cintos, o piloto é você

Vista o macacão, prepare o carango e alinhe-se no grid. Ah, antes disso, leia nossas dicas para vencer em *Gran Turismo 3*

Nelson Alves Jr.

O nome '*The Real Driving Simulator*' (o simulador real de direção) não foi adotado à toa pela Sony. Realismo é a palavra chave em *GT3*. E justamente por isso a dificuldade para vencer é enorme. Pensando nisso resolvemos pincelar algumas dicas que o ajudarão a subir no pódio. São técnicas básicas, que envolvem uso da tangência nas curvas, freio, economia de grana e ajustes. Por trata-se de um simulador, cada motorista segue rumos variados. Desde a preferência do carro à aquisição das peças, dependem exclusivamente do usuário. Nosso auxílio se baseou na questão custo/benefício das máquinas e em técnicas úteis a todos os pilotos. Resumindo, uma mão-na-roda para iniciantes e veteranos. Boa corrida!

Construindo a garagem

Com os 18 mil em dinheiro do início, compre o Toyota Sprinter Trueno GT Apex. É feio, mas é barato e permite adaptações para vencer várias corridas. Adquira antes peças que aumentem a potência do motor, como chip e escapamento. O rendimento é suficiente para vencer facilmente os campeonatos simples.

O carro é medonho, mas é adequado para começar a carreira automobilística

Guarde 25.980 e compre o Mitsubishi Lancer Evolution VI RS. Segundo o produtor do jogo, Kazunori Yamauchi, é invencível. Tração 4x4, motor turbo e 276 cavalos de potência fazem dele um verdadeiro atalho para as vitórias. Equipado ao máximo, supera 530 HP. São necessários cerca de 150 mil para isso.

Tração nas quatro rodas traz facilidade na direção, além de ser muito veloz

Com a licença IA em mãos, entre no modo endurance, no circuito oval. Seu automóvel não será o mais rápido – mas a boa tática garante a vitória. Os competidores trocam os pneus a cada oito voltas em média. Faça o pit de dez em dez. Isso lhe dará boa vantagem. O prêmio é de 200 mil e um carro, escolhido aleatoriamente pelo jogo. Com sorte, você ganha um F-1.

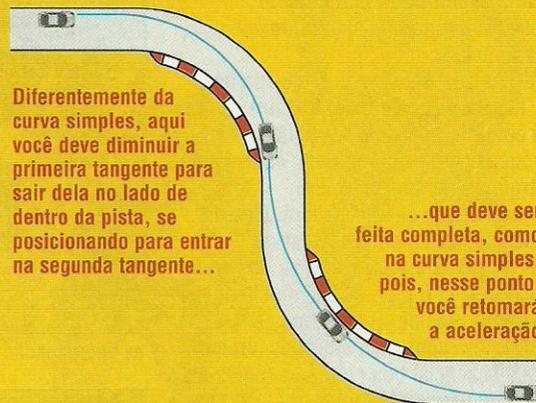
O carango obtido no modo endurance é potente, mesmo que não seja nenhum F-1

Curvas bem feitas

Pegando a tangente

Para não beijar o muro, entre nas curvas corretamente. Faça tangência sempre. Isso evita perder o controle do automóvel e permite retomar a velocidade mais rápido. Atenção no gráfico. A linha azul mostra o jeito adequado e a vermelha, a barbeiragem. Freie no ponto 1 e retome a aceleração no ponto 2.

Cortando os "esses"

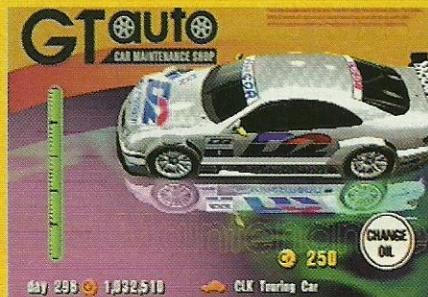
As curvas em "S", quando feitas com habilidade, garantem vantagem em relação aos veículos oponentes. Na média, não é necessário frear, basta desacelerar e "cortar" a curva. Quando estiver no meio dela, volte a acelerar. A retomada de velocidade é mais rápida e mantém uma maior estabilidade ao carro.

Ajuste de marchas

Uma mudança eficaz para garantir sucesso é mudar a relação das marchas. Em circuitos ovais ou com muitas retas, opte por alongá-las para ganhar velocidade final. Se a prova tem curvas travadas, cheia de ziguezagues, encurte a relação. Isso reforça o arranque e permite ultrapassar na saída das curvas.

Podem parecer confusos, mas esses parâmetros ajudam bastante

Complete, chefia!

Uma das inovações em *Gran Turismo 3 A-Spec* é a troca de óleo. Quando o nível está baixo, a luz vermelha no painel eletrônico acende. Acontecendo isso, cerca de 20HP são perdidos. Mas calma. Depois que o carango sai da oficina, recheado de óleo, a potência volta e o desempenho total fica normalizado.

O desempenho do veículo cai quando o indicador está no vermelho

De olho nos instrumentos

Acompanhe abaixo o significado de todos os indicadores que aparecem na tela durante a corrida.

• A imagem demonstrada é do modelo Mercedes CLK Touring Car

Pirata de meia-tigela

Mais engraçada que nunca, a nova aventura na Ilha dos Macacos é uma anarquia de gráficos e desafios

Humberto Martinez

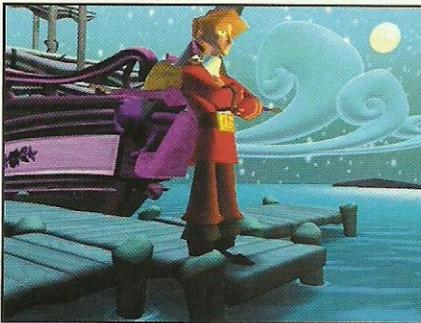
A quarta aventura do pirata fajuto Guybrush Threepood na saga *Monkey Island* é a melhor. *Fuga da Ilha dos Macacos* é recheada de humor, desafios cabeludos e traz um mundo corsário de visual magnífico.

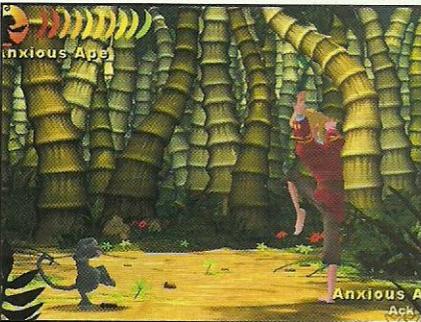
Há pouca ação, exigindo peso equivalente ao controle do personagem. Em compensação, seu cérebro fritará. Fica-se enlouquecido com a dose cavalar de enigmas implantada. São dezenas de itens para encontrar e, o pior, dúzias de situações malucas para usá-los. O bate-boca é primordial para lidar com os rudes piratas, por isso é essencial boa noção de inglês na hora de escolher as respostas dos diálogos. Isso para não acabar tomando tabefes na cara ao chamar o taberneiro de "meu bem".

Mamãe, eu quero ser pirata

Desastrado e alvo de hilariantes situações, Guybrush Threepood ainda sonha em tornar-se um respeitado pirata. A esposa, Elaine Guybrush, foi deposta do governo de Tri-Island após ser declarada morta numa das aventuras com o marido bestalhão. Incumbido de encontrar os advogados da amada, o sujeito terá de recrutar corsários (e outros seres das docas) para uma jornada de situações inusitadas. Um barco cor-de-rosa, macacos metidos a machão e um velho (e mortal) pirata fantasma em busca de vingança.

Entre nos botecos para obter informações com os embriagados de plantão

No mundo da pirataria ninguém é seu amigo, especialmente os vendedores

"Como contar à minha tripulação que só encontrei este barco cor-de-rosa?"

Cenários estupidamente bonitos escondem estupidamente itens importantes

A luta do ano: de um lado, Guybrush, e do outro, um simpático macaquinho?

Num game você não rouba, só pega emprestado por causas nobres. Agarre tudo

"Depois que assisti ao filme Karatê Kid fiquei metido á besta"

Após morrer de rir com as piadas e chorar de desespero nos enigmas, cheguei a uma conclusão: quero ser pirata também!

Mais outra cena entre-tapas-e-beijos do mais romântico casal da aventura

Escape from Monkey Island	
RPG, LucasArts Entertainment Company LLC	
Gráfico	9,0
Som	9,0
Controle	8,0
Diversão	8,5
Nota final	**8,4**

www.lucasarts.com

Análise

Sangue congelado com adrenalina

Trajetos arriscados, trilha sonora da pesada e desafio nos esportes de inverno

Humberto Martinez

Radical como nunca, a nova temporada de snowboarding proporcionada pela ESPN traz quinze profissionais e gráficos exuberantes. Esportistas consagrados, como Peter Line, JP Walker e as gatinhas Shannon Dunn e Tara Dakides foram fielmente reproduzidos. Escolha um deles para barbarizar e arriscar o pescoço deslizando por dez provas em montanhas íngremes.

São três modos de jogo: X Games, mostre seu potencial no maior torneio do mundo; Snowboarder, acumule dinheiro para incrementar o equipamento ou inscrever-se em provas dificílimas; Session, competição multijogador.

Para aumentar o pique, bandas como Primer 55, Goldfinger e Dynamite Hack arrebentam com a trilha sonora no melhor do estilo punk-rock.

Tão realista que dói

A Konami buscou simular ao máximo as sensações desta fria modalidade. O sistema de controle é realista, fazendo o desafiante perceber o quanto é difícil manter-se de pé numa prancha de snowboarding. Após algum tempo de prática pelos difíceis trajetos, você logo conseguirá realizar manobras e interagir com os elementos dos cenários (canos, mesas e obstáculos em geral) para arrebentar na pontuação. Evidentemente, explorações pelas extremidades das ladeiras podem revelar pontos de manobra, parceiro.

Apesar dos comandos de difícil adaptação, o desafio e visual arrasador do game compensam os esforços

Aí está um backside tailslide, que pode resultar em vários dentes quebrados

A movimentação dos personagens durante as manobras dá show em realismo

Acumulando dinheiro no torneio, você pode pagar sua inscrição para novos desafios

Pule sobre as mesas e rails para aumentar as combinações de movimentos

Radicalize sem dó deslizando sobre os rails e veja a pontuação estourar

Você pode, além de mudar a cor das roupas, deixar o personagem mais gordo ou magro

Assista ao replay para conferir seu desempenho em ângulos de câmeras diferentes

ESPN Winter X Games Snowboarding
Esporte, Konami Computer Entertainment

Critério	Nota
Gráfico	8,0
Som	8,5
Controle	7,5
Diversão	8,0
Nota final	**8,0**

www.konami.com
www.konami.co.jp

Basquetebolistas malandros

Movimentação rápida e realista impressionam neste basquetebol agitado e cercado pelo clima periférico

Felipe Azevedo

Liberte o Michael Jordan que vive em você! Dentro de quadras espalhadas por vizinhanças de cidades norte-americanas, entra-se no comando de um trio, formado por amadores ou profissionais da liga gringa. Vale aqui o basquetebol das ruas. Regras? No final, ganha a equipe que marcar 21 pontos, mas para chegar ao resultado vale tudo. Empurrões maldosos, roubadas sacanas e bloqueios forçados. Mais que espírito esportivo, requer garra.

No bate-bola surgem dezenas de passes rápidos e dribles desconcertantes que, aliás, podem ser desferidos em seqüência. Para iniciá-los, acionam-se amistosos, torneios e disputas para permanecer invicto. Dá para escolher 29 times oficiais da NBA e três equipes especiais (3WL, NYC Legends e SSX,). Enfim, são dezenas de atletas presentes, num total de dezenove secretos.

Controle dá aula de basquetebol

Os controles de *NBA Street* são inovadores. Existem quatro comandos de turbo que, conforme acionados (em combinações e seqüências), permitem desferir movimentos especiais entre dribles e cestas de arrebentar, literalmente. Cada lance ou combinação de jogadas (sim, podem-se fazer combos) aumenta a energia na barra Game Breaker. Quando chega ao máximo, os atletas podem realizar uma cesta indefensável.

A malandragem é a ordem. Os atletas festejam tirando uma onda da cara dos adversários

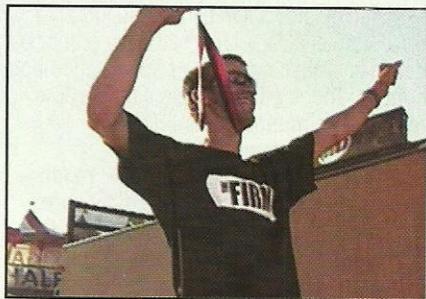
Takashi é um chinês criado nas ruas. Escolha-o para sua equipe e bloqueie todas as bolas

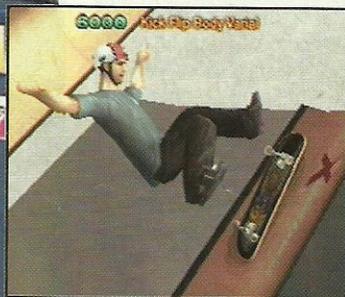
"Sou pequeno, corro bem e moro longe. Além disso sei enterrar muito, pouca pena!"

NBA Street Esporte, EA Sports	
Gráfico	9,0
Som	8,0
Controle	8,0
Diversão	10,0
Nota final	**8,7**

www.ea.com
www.easports.com
www.nbastreet.com

Sem dúvida, *NBA Street* é o melhor do gênero

Os ângulos das câmeras durante o replay mostram detalhes dos skatistas

Bob é campeão! O astro brasileiro manda ver no campeonato, com suas manobras insanas

O modo X Games é novo e traz um campeonato digno de feras

Ao subir nos halfs, os personagens ficam em zoom, o que dá mais realismo para as manobras. Confira e tire a prova!

Radicais livres no skate

Tradicional torneio de esportes radicais traz a adrenalina aos aspirantes a sk8er

Felipe Azevedo

Mano, a fervorosa competição *X Games* chega à nova geração, pegando forte no skate. O torneio, baseado no programa homônimo da ESPN (canal de esportes mais popular do mundo), permite conferir as experiências vividas pelos atletas de verdade. E claro, para aumentar o realismo, uma equipe de oito skatistas profissionais acompanhou o projeto. Algum brasileiro? Três. Bob Burnquist, atual campeão mundial, e os feras Carlos de Andrade e Lincoln Ueda.

Para escandalizar nos shapes, escolhem-se entre modos de carreira, passeio, treino ou mesmo o campeonato oficial X Games. Fato inédito: escolhendo este modo, dá para optar entre os estilos street ou vertical. O clima é ótimo e, para impressionar os juízes, o esquema é desferir manobras em seqüências. Ponto positivo e negativo? De bom, cenários exóticos como navios, ruínas e museus pré-históricos; de ruim, a quantidade de movimentos bem restrita.

Nem tudo é festa

X Games Skateboarding é bom, porém peca em quesitos básicos. O controle possui resposta lenta e prejudica na execução das manobras. A variedade de movimentos é pífia e, freqüentemente, a velocidade de quadros despenca, tornando a ação irritante e lenta – erro indigno da gigante softwarehouse Konami.

A vizinhança ficará abismada com a cara-de-pau dos skatistas que invadirão as casas

ESPN X Games Skateboarding
Esporte, KCEO

Critério	Nota
Gráfico	8,0
Som	7,5
Controle	5,5
Diversão	8,5
Nota final	**7,4**

www.kceo.co.jp
www.kceo.com
www.konami.com

Motoristas, valeu esperar

GT3 passou mais de três anos em desenvolvimento, mas o resultado é compensador

Nelson Alves Jr.

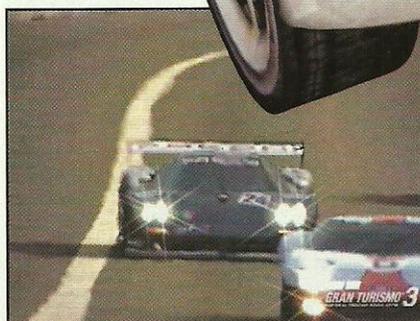
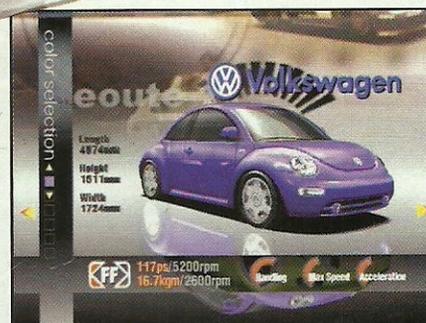
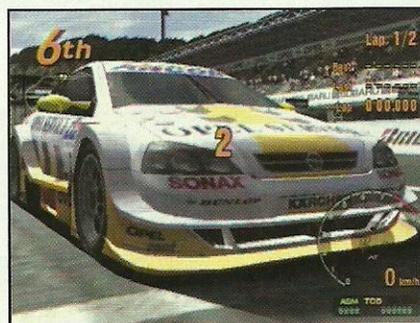
Espetacular é o adjetivo adequado para *GT3*. A qualidade gráfica salta aos olhos. Os detalhes embasbacam até o mais cético dos críticos. Todos os efeitos de iluminação e reflexo (são muitos, garanto!) são produzidos em tempo real.

Mantendo a tradição da série, o modo arcade é para uma diversão rápida, com poucos carros e pistas. Não empolga. O caldo engrossa no simulation, em que a destreza é colocada à prova. Nele você conquista seis licenças de pilotagem, escolhe entre cinco categorias – de provas para iniciantes e profissionais até torneios de rali. São 20 pistas e muitas dezenas de corridas que, não duvide, são dificílimas para iniciantes. Aliás, os trajetos variam entre reais e virtuais, incluindo o circuito de Mônaco.

A garagem é grande. Há mais de 180 carangos de diversas montadoras. Como surpresa foram inclusos seis bólidos de F-1, sendo quatro em homenagem ao tricampeão Ayrton Senna.

Detalhes que fazem a diferença

Alguns aspectos impressionam: em alta velocidade escuta-se o vento; o sol ofusca a visão, altera o reflexo e o sombreamento das máquinas; há ondas de calor sobre o asfalto. A exceção é a trilha sonora. Apesar de trazer nomes como Lenny Kravitz, Mötley Crüe e The Cult, as músicas são bem enjoativas.

GT3 pode ser considerado, desde já, o melhor simulador de carros de todos os tempos

Durante as replays, o calor no asfalto desfoca a imagem, dando um efeito sensacional

O New Beetle, apesar da aparência frágil, é uma ótima escolha para iniciar o jogo

A modelagem dos veículos é bastante realista e detalhada, inclusive na pintura

O Mitsubishi Lancer está entre os melhores automóveis, aliando potência e desempenho

Cada carro foi construído com cerca de 5 mil polígonos, dez vezes mais que *GT2*

As disputas do endurance trazem bólidos velozes e a disputa costuma ser acirrada

Gran Turismo 3 A-Spec	
Corrida, Polyphony Digital Incorporation	
Gráfico	10,0
Som	9,0
Controle	10,0
Diversão	10,0
Nota final	**9,7**

www.polyphony.co.jp
www.scea.com

Metal pesado, muito pesado

As tretas ficam empolgantes quando se está enfrentando dois inimigos ao mesmo tempo

Turbulento e perturbador, o mundo de *Heavy Metal* traz o visual dos quadrinhos adultos

Felipe Azevedo

No futuro, com a evolução da tecnologia, robôs microscópicos criam um mundo cibernético. Fantasia e realidade fundem-se num universo inédito. Os homens, seduzidos pela luxúria do ambiente virtual Geomatrix, abandonam a realidade. Mas tal escolha radical resulta em catástrofe. As reservas naturais acabam e as áreas produtivas tornam-se campos de guerra. O caos está instaurado!

Acostumados à hostilidade do ambiente que os cerca, os sobreviventes aqui mostram-se extremamente rudes. Doze brucutus dividem-se em quatro grupos, com três integrantes cada. Botando para quebrar, eles carregam armamentos pesados e guerreiam em arenas que, literalmente, são despedaçadas pelo calor da batalha.

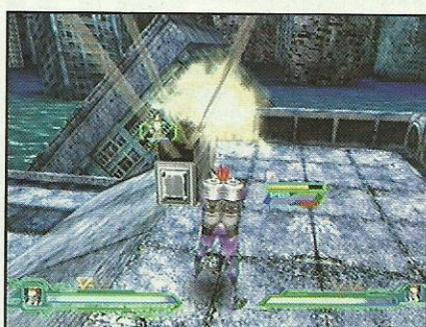
O clima é apocalíptico. Aos olhos, delirantes seres e equipamentos desenhados pelo respeitado Simon Bisley, artista mundialmente reconhecido pelas obras na linha de quadrinhos adultos da revista *Heavy Metal*.

Heavy Metal? Sim, por favor!

Para aumentar o clima de agressividade durante as batalhas no Geomatrix, um pelotão de bandas de peso foi convidado. Com músicas compostas especialmente para o jogo, aparecem grupos de metal (não poderia ser outro estilo!) como Wasp, Megadeth, Halford, Entomed, Dust to Dust e Corrosion of Conformity.

Esta arma é sem dúvida a maneira mais destruidora do game. Mire e detone

Ao armar-se com metalhadoras ou bazucas, procure um local alto para não ser atingido

Talbot é grande e forte, porém movimenta-se com dificuldade, acaba sendo um alvo fácil

Ao recolher qualquer arma, não seja mão-de-vaca e atire sem parar

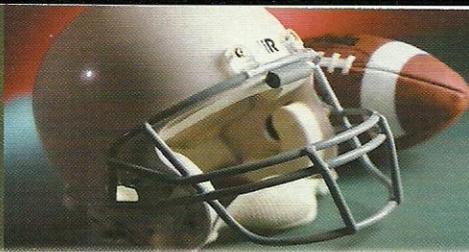
"Não existe ninguém que possa me desafiar enquanto estou armado com este trabuco"

Para desviar dos disparos dos inimigos, equipe-se com o jato propulsor e fuja

Heavy Metal: Geomatrix
Ação, Capcom Entertainment

Critério	Nota
Gráfico	8,0
Som	6,5
Controle	6,0
Diversão	7,5
Nota final	**7,0**

www.capcom.com
www.capcom.co.jp

Análise

Coletânea esportiva

Flexione os músculos, camarada. Sua habilidade será testada em diversos esportes

Humberto Martinez

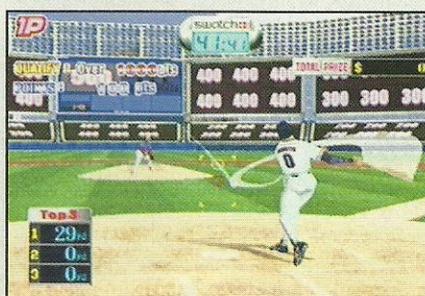
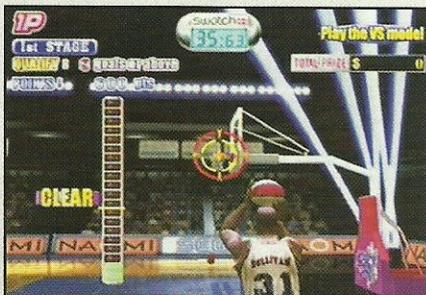
Você é maluco por esportes, mas duro feito pedra? Festeje! Em *Sports Jam* estão reunidas oito das mais empolgantes modalidades esportivas do mundo. Basquetebol, beisebol, ciclismo, futebol americano, golfe, hóquei, tênis e, evidentemente, futebol. E não intimide-se com a quantidade e variedade de gêneros. Apesar de serem diferentes, o estilo das partidas – rápido e simples – deixa as provas fáceis de se acostumar.

As disputas, ninguém nega, são estranhas e colocarão à prova a agilidade e a coordenação motora dos desafiantes. Mas *SJ* carrega um fardo: sua simplicidade estende-se também ao visual.

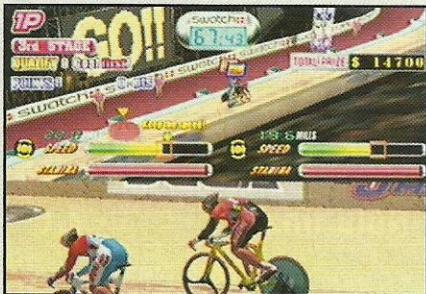
Fácil e divertido. É daqueles títulos que joga-se horas só para quebrar recordes

Qual é o seu game?

Futebol: durante as cobranças de faltas, chute com efeito para que a bola passe pela barreira. Nos escanteios, chute a pelota no alto para marcar um golaço

Futebol americano: corra e derrube os obstáculos para conseguir o touchdown. Na cena seguinte, chute no centro da bola para fazer o gol pela trave

Beisebol: num teste de pontaria, você precisa rebater em cheio a bola e, se tiver tomado um café da manhã bem caprichado, mandá-la para fora do estádio

Basquete: seja bastante rápido e fique atento à mira. Ela passará sobre o aro e, nesse momento, deve-se acionar o arremesso para converter os pontos

Golfe: aqui o objetivo do jogador varia entre deixar a bola próxima do buraco ou realizar o raríssimo hole-in-one (acertar o buraco numa única tacada)

Hóquei: agora o esquema resume-se a rebater o disco para destruir a barreira adversária. No final, detonando o time dos oponentes, vale fazer o ponto

Ciclismo: não tenha piedade do polegar e pedale (botão A) o quanto mais rápido conseguir. Não tem segredo, quem chegar à frente acaba vencendo a prova

Tênis: arrase com as rebatidas na diagonal. Lances como paralelas e voleios também são eficientes para destruir os alvos que perambulam pelas quadras

Sports Jam
Esporte, WOW Entertainment

Item	Nota
Gráfico	8,0
Som	6,5
Controle	8,5
Diversão	8,0
Nota final	**7,7**

www.agetec.com
www.wow-ent.co.jp

Terrorismo on-line

Oficial, recrute parceiros virtuais e declare guerra ao terrorismo internacional

Humberto Martinez

A Sega retoma o clássico estilo atire-em-tudo-o-tempo-todo para justificar outra guerra contra o crime. A idéia é a seguinte: você é integrante de um grupo de elite que enfrenta ações terroristas pelo mundo inteiro. Durante as missões, travam-se bangue-bangues em bibliotecas, castelos e estações de metrô. E seja onde for, é preciso agir com precisão e rapidez – afinal surpreender os adversários é sempre vantajoso.

Os agentes operacionais são Lina Miyagi (garota), Talon Grant (brutamontes), além de Alc e Jay Aragaki (milicos especialistas). Também existem outros secretos e editor de personagem. Os caras carregam explosivos, lança-chamas, metralhadoras e até disparadores de cargas elétricas. E, o que é melhor, podem resolver suas diferenças contra adversários estrangeiros em partidas on-line.

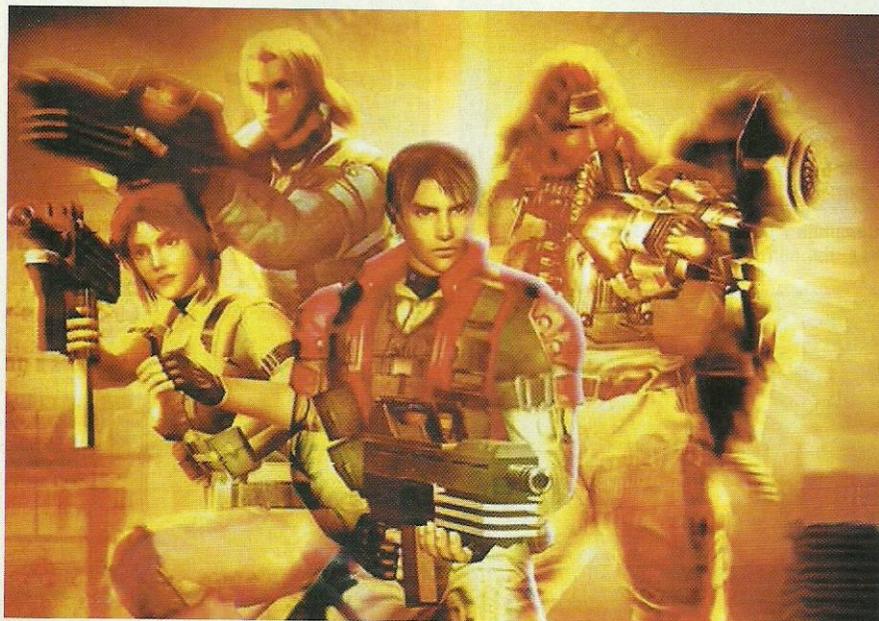
Agentes mancos

Além da trama ridícula, *Outrigger* peca no controle. Você ficará descabelado com os comandos incompetentes. É verdade, existem dezesseis opções de configurações e a possibilidade para acompanhar a ação de perspectiva em primeira pessoa. Porém, nada disso ajuda e é quase impossível encontrar um modo de conciliar movimentação e manejo de equipamentos com a velocidade exagerada dos tiroteios virtuais.

A velocidade da ação impressiona, porém o controle dos policiais é irritante e frustrante

A visão em primeira pessoa é ideal para acertar o coco dos terroristas

Fogo no buraco! Usando lança-chamas, gire 360º para incendiar todos

Ao criar o próprio combatente, você pode equipá-lo com as melhores armas

Esquadrão relâmpago, Flashman!!! Ops, esse já existe

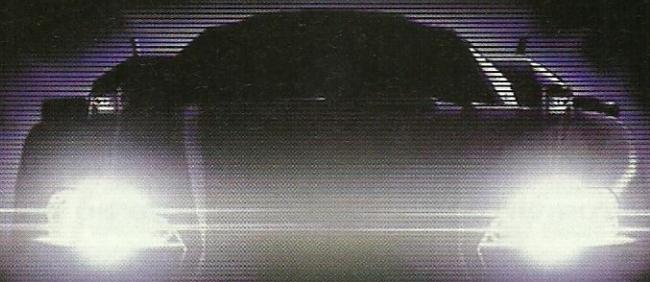
Em algumas missões é obrigatório o uso de determinadas armas

Não quer tomar mísseis na cabeça? Então fique esperto e caminhe de lado

Outtrigger
Ação, AM2

Gráfico	7,0
Som	6,5
Controle	2,5
Diversão	5,0
Nota final	**5,2**

www.sega.co.jp
www.sega.com

Análise

Agente exibido e faz-tudo

O modo cooperativo ajuda no cumprimento das missões e combates em movimento

Combata a espionagem das nações inimigas a bordo de uma supermáquina de corrida

Humberto Martinez

Capaz de levantar cabelo em careca, a velocidade exibida nas perseguições de *Spy Hunter* é avassaladora. E melhor: podem ser realizadas em dupla, no modo cooperativo, para facilitar a execução das missões. Sob seu comando está o moderníssimo veículo G-6155 Interceptor. Além de disparar mísseis, rajadas de metralhadora e jatos de fumaça, o danado pode transformar-se noutras máquinas e adaptar-se ao terreno. Isso mesmo, o carango pode virar um modelo híbrido para correr sobre a água. Mas espere, não ligue o motor ainda. Tomando mais de 50 tiros na bela carroceria, uma porção de peças importantes desprende-se e você transforma-se, inteiramente grátis, numa motoca. Loucura? Talvez, mas é demais!

Idéia copiada

A idéia de *Spy Hunter* é excelente, mas não inovadora. Explico: o título apareceu pela primeira vez nos fliperamas, em 1983, trazendo empolgantes perseguições em alta velocidade. Certamente que a versão atual está melhor. O controle é excelente, e o aspecto gráfico, invejável. Cidades, florestas, pântanos, portos e dezenas de ambientes enormes fazem parte do novo episódio... mas a ação ininterrupta é a mesma. Falta de criatividade? Não mesmo! Ocorre é uma ótima e merecida revitalização do título.

"*Spy Hunter* é simples, porém vicia. Esqueça os simuladores, a ação aqui compensa qualquer coisa"

Complete todos os objetivos de uma vez para habilitar outros cenários

Perdendo resistência, o carro solta algumas peças e transforma-se em motoca

Quando detonado, encontre a carreta vermelha e embarque para recuperar-se

A visão em primeira pessoa é a melhor. A sensação de velocidade é incrível

Quer aumentar a velocidade nas rampas? Acione o turbo (botão⊗, 2 vezes)

Spy Hunter Ação, Paradigm Ent. Inc.	
Gráfico	8,0
Som	7,5
Controle	8,5
Diversão	8,0
Nota final	**8,0**

www.midway.com
www.pe-i.com

Competição off road empolgante

Excelente velocidade, ótimo controle e trilha sonora incrível! Vai ficar de fora?

Humberto Martinez

Extremamente radical. É o mínimo a se dizer da competição de ATVs (veículos que agüentam qualquer terreno). De cara, apesar de simples, percebem-se controles precisos e rápidos. E olha só: no comando de qualquer máquina, escolhendo entre motores de dois e quatro tempos, é fácil configurar atributos como aceleração, aderência e velocidade. Conto mais: os modelos são baseados em veículos de montadoras como Yamaha, Kawasaki e Honda.

Nas provas, os esportistas cruzam 20 cenários enormes, com total liberdade de exploração. São curvas, ladeiras, morros, penhascos e rampas por desertos, florestas e descampados. As disputas podem até mesmo ocorrer à noite ou após nevascas. E para acompanhar o ronco dos ATVs, uma trilha sonora de gente grande. Alice in Chains, Primus, Soundgarden são algumas das bandas. Talvez o bom rock'n'roll explique a razão de os motoristas arrepiarem com manobras bem loucas.

Desafio no barro

Off Road Fury dispõe de modos de carreira, enduro, passeio, treinamento, torneios de corrida e provas de manobras. Ou seja, os pilotos deverão ater-se ao senso de direção, mostrar frieza ao cruzar terrenos acidentados em alta velocidade ou mesmo precisão ao executar manobras arriscadas em pleno ar.

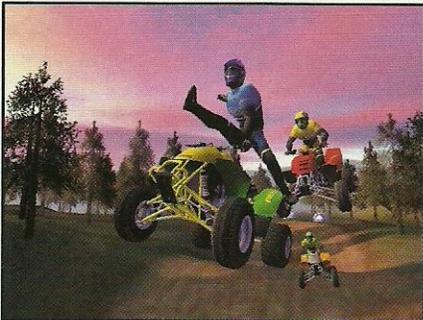
***ATV* esbanja qualidade nos gráficos e trilha sonora, num ritmo de ação imperdível!**

Um dos aspectos mais hilários da corrida são os capotes animais e exagerados

Nas competições em estádios, acelere fundo e aproveite para agradar a galera com manobras

Nas áreas mais acidentadas possíveis, use os morros como rampas para manobras

Fique atento às setas para não se perder pelos gigantes trajetos do modo enduro

Aproveite tudo que encontrar pelo cenário para cortar caminho ou alcançar novos lugares

Quer fazer pressão? Faça uma manobra muito louca e mude a câmera (botão R2)

Não tem tempo ruim. Você pilotará no barro, terra, neve, areia e tudo que é tipo de terreno

ATV Off Road Fury
Corrida, Sony Computer Entertainment

Gráfico	8,0
Som	9,5
Controle	9,0
Diversão	8,5
Nota final	**8,7**

www.rainbowstudios.com
www.scea.com

Felipe Azevedo

Ape Escape 2001 (PS2)

Ação, Sony Computer Entertainment Incorporation
1 jogador

O jovem herói (e caçador de macacos) Spike está de volta. No entanto, em vez de capturar os símios, agora o garoto deve roubar as cuecas sujas da macacada e jogá-las numa baita lavadora de roupas. O cara usa o aspirador de pó como instrumento de trabalho. Seguindo a versão anterior, todos os comandos disponíveis no joystick são empregados nos duelos contra os peludos. A animação é normal, e os gráficos, coloridos. O pecado da versão *2001* é mostrar cenários menores que os do episódio original.

Nota: 6,0

Motor Mayhem: Vehicular Combat League (PS2)

Ação, Beyond Games
1 ou 2 jogadores

Num futuro catastrófico, o grande entretenimento são os combates entre veículos armados. Escolhem-se entre oito máquinas, todas com bólidos diferentes, cheias de truques e habilidades próprias. São três tipos de competição, mas a tarefa é única: destruir os oponentes a qualquer custo. As provas acontecem em arenas fechadas, onde estão espalhados poderes especiais. Curiosidade: alguns elementos dos ambientes podem ser destruídos. *Motor Mayhem* é simplista e como ponto negativo tem o controle lento.

Nota: 5,0

City Crisis (PS2)

Ação, Syscom Entertainment Incorporation
1 jogador

Você controla um helicóptero de resgate em Tóquio. A missão é salvar cidadãos da morte iminente em situações de risco. As tarefas variam de resgatar vítimas de catástrofes a apoiar unidades na captura de criminosos. Nos salvamentos o esquema é retirar as pessoas da zona de perigo, enquanto nas perseguições a tarefa é ajudar os tiras. Os gráficos são fracos e existem poucos modelos de aeronave, que diferenciam-se nos quesitos mobilidade, velocidade e equipamentos disponíveis.

Nota: 6,0

Gift (PS2)

Aventura, Cryo Interactive
1 jogador

Gift tem problemas de personalidade. Enquanto vagueia pelos sete ambientes, o herói causa estardalhaço ao parodiar séries clássicas como *Indiana Jones*, *Rayman* e *Tomb Raider*. A viagem dele tem propósito: encontrar maneiras de acordar Lolita Globo, a donzela pela qual o cara é apaixonado. Para safar-se, ele abusa da varinha mágica e, quando isso não basta, extrapola com movimentos acrobáticos. Gift corre, nada, pendura, pula, mas, mesmo assim, não convece em nada no quesito exploração.

Nota: 5,0

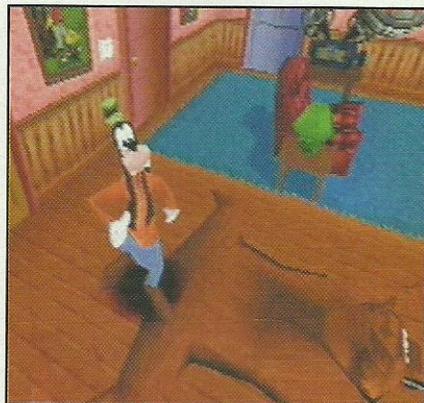
Mosquito: The Summer at Yamada Residence (PS2)

Ação, Sony Computer Entertainment Incorporation
1 ou 2 jogadores

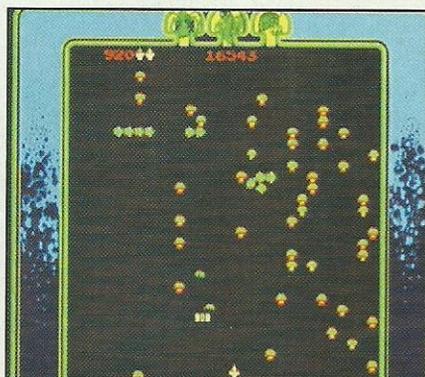
Vida de pernilongo é problema! Pior para você que interpretará um coitado desses chupa-chupas. No controle do minúsculo e faminto mosquito, deve-se agir na espreita para sugar o máximo de sangue que conseguir. Os gráficos ficam abaixo da média, mas a idéia inovadora proporciona horas de diversão. A ação rola pelos cômodos da residência dos Yamada, uma família japonesa. Entre os inúmeros obstáculos que podem acabar com a refeição, estão tapas, inseticidas e surpresas desagradáveis pelo ambiente.
Nota: 6,5

Disney's Goofy's Fun House (PSX)

Aventura, NewKidCo LLC
1 jogador

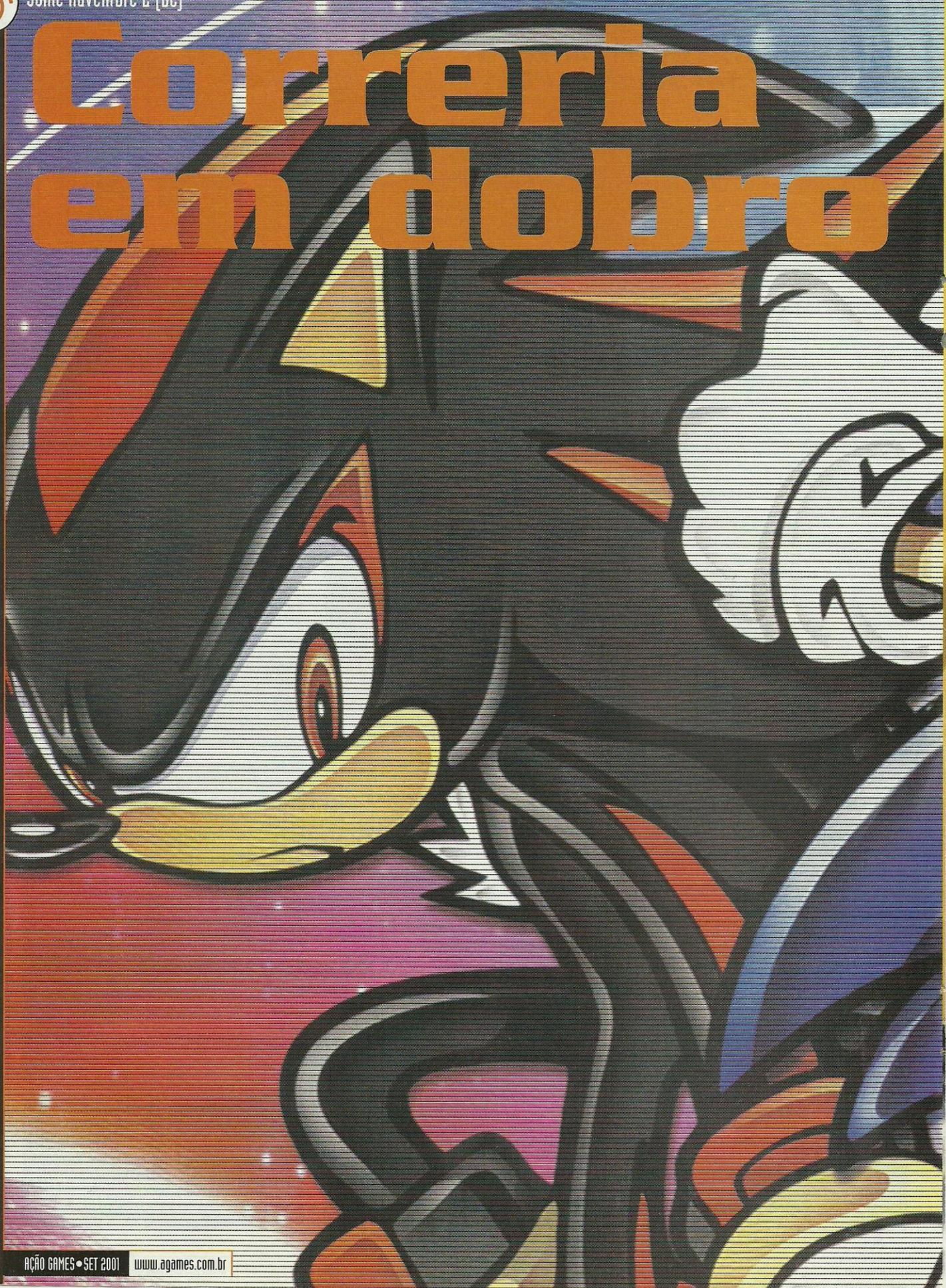
Ajude o atrapalhado Pateta a encontrar itens preciosos. Nos quadros de família a procura é por esquis, luvas de boxe e varas de pescar. Enquanto caça os equipamentos pelos quinze ambientes, o desengonçado herói enfrenta dezenas de minijogos e pode coletar apetrechos que, por exemplo, abrem episódios originais dos desenhos animados. As locações são sujeitas às explorações. Da residência do herói às ruas da cidade. Os controles são simples, e as funções dos comandos, fáceis de memorizar.
Nota: 5,5

Atari Anniversary Edition (DC)

Coletânea, Digital Eclipse Software Incorporation
1 ou 2 jogadores

Escolha doze games da época pioneira do videogame, junte-os num disco e pronto. A fórmula de *Atari Annirvesary Edition* é simples, difícil é acreditar que, festejando 30 anos de empresa, uma coletânea de ferros-velhos cause furor. *Asteroids, Asteroids Deluxe, Battlezone, Centipede, Crystal Castles, Gravitar, Millipede, Missile Command, Pong, Super Breakout, Tempest* e *Warlords*. Velharias? Sim. Algo extraordinário? As capas originais dos produtos e uma entrevista exclusiva com Nolan Bushell, fundador da Atari.
Nota: 5,0

MX 2002 Featuring Ricky Carmichael (PS2)

Esporte, Pacific Coast Power & Light Corporation
1 ou 2 jogadores

Apesar da participação de Mike Jones, Ezra Lusk, Carey Hart e quase 30 profissionais das categorias 125 e 250 cilindradas, *MX* esforça-se para não atolar na lama. Nenhuma novidade gráfica ou sonora. A movimentação é dura e, secando as magricelas, aceleram-se por 22 pistas, incluindo traçados oficiais como Chevy Trucks US, Free Ride Moto-X e Loretta Lynn. Muitos campeonatos estão de prontidão e existe o modo stunt, no qual o objetivo é simplesmente realizar manobras insanas para seduzir os juízes.
Nota: 5,5

Correria em dobro

Rapidez define bem a aventura de Sonic que, desta vez, envolve-se em meio à briga do bem contra o mal

Felipe Azevedo

Azul, espinhoso, veloz e aniversariante. Sonic tem idade de moleque, mas fama de gente grande. Nesta aventura, ambientada em cenários tridimensionais, a novidade fica na possibilidade de escolha entre dois grupos de personagens. No time dos mocinhos: Sonic, o fiel escudeiro Tails e o antigo rival Knuckles. Na equipe dos bandidos: o careca e bigodudo Dr. Robotnik, Shadow – a versão maligna de Sonic –, e Rougue, um morcego fêmea. Pois é, cada facção tem caminhos e objetivos próprios. Assim, para que em ambas as escolhas você esteja bem acompanhado, preparamos uma estratégia dupla, ensinando os macetes para salvar o mundo com a galera do bem... ou traçando planos para dominar o planeta seguindo a cambada do mal. Portanto, amigo, aperte os cintos e embarque nessa aventura de velocidade sem igual.

Graduação A com todos personagens

Após terminar a aventura, você poderá enfrentar um desafio que exigirá bastante habilidade: cumprir novas missões nas fases e conseguir as mais altas colocações para conquistar emblemas especiais. Abaixo estão as instruções para adquirir graduação A (a mais alta) com todos os personagens. Boa sorte!

Onde está chao?

Há uma criatura chao em cada fase da aventura. Aliás, todas essas pestes estão bem escondidas. A manha para encontrá-las é a mesma para todos personagens: consiga a habilidade mystic melody e use-a ao lado dos artefatos especiais encontrados.

• Sonic – The Hedgehog

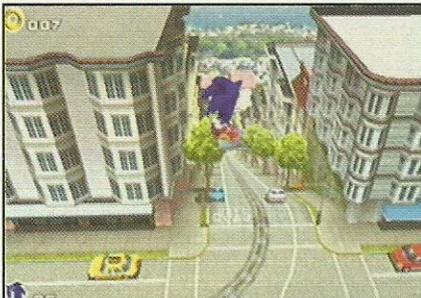
Fase City Scape
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 1,8 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: acumular 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min20s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min30s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 18 mil.
Tempo: 3min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 19 mil.
Tempo: nenhuma.

Fase Metal Harbor
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 20 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min10s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 50s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 18 mil.
Tempo: 2min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 18 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Green Forest
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 15 mil.
Tempo: 8min.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min30s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: 4min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: nenhum.

Caminho Hero

Fase 1: City Escape

Você começa numa ladeira à la São Francisco (EUA), escorregando sobre uma prancha improvisada. Na descida, realize algumas manobras nas rampas. Preocupe-se em chegar ao final, seguindo pelos corrimões para não perder tempo. Fuja do caminhão, esquivando-se dos automóveis do percurso.

Radicalize na descida aproveitando as rampas para realizar manobras e ganhar pontos

Chefe: F-6t "Big Foot"

Corra para escapar dos disparos da máquina. Quando ela aterrissar, esquive-se dos mísseis e atinja-a no centro do cockpit. Simples e fácil.

Este chefe pode ser grande, mas não é páreo para o ouriço magricela Sonic

Fase 2: Wild Canyon

Knuckles mostra habilidades que permitem pendurar-se em paredes e voar por curtos espaços de tempo. O objetivo é achar três pedaços da esmeralda. Procure pelos computadores, que dão dicas sobre a localização das pedras. Junte-as para chegar ao local exato. Utilize a ventania no centro da área fechada e suba. Atenção: os sinais ficam intensos quando se aproxima da parte certa.

O segredo para sair deste local é utilizar o jato de ar. Do lado de fora, procure pelos CPUs

Chefe: Eggman

Tails entra na briga, arrebentando o Robotnik. A batalha rola num porta-aviões. Trave a mira no safado e dispare sem parar. Por segurança, recolha moedas.

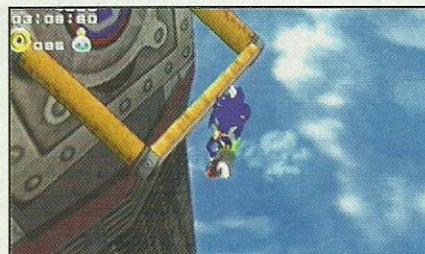
Atire sem parar e corra em círculos. Pegue as argolas para manter a energia da máquina

Fase 3: Prison Lane

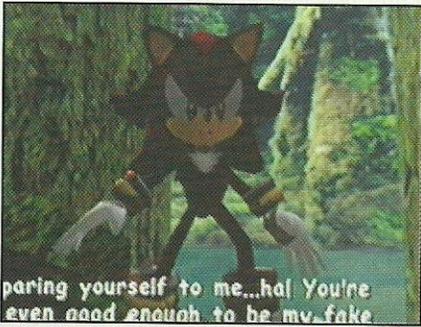
A maior dificuldade é abrir os inúmeros portões pelo caminho. Para fazê-lo, destrua os inimigos que estiverem nas proximidades. O veículo tem energia própria, mas pegue as argolas por precaução. Tenha cuidado durante os saltos, pois a máquina é pesada e lenta.

Quanto mais inimigos você mirar, mais pontos ganhará. Além disso, abrirá os portões

Fase 4: Metal Harbor

No porto de metal, corra até chegar à plataforma sem saída. Suba pelo andaime utilizando a corda móvel e encontre o poder light dash. Para utilizá-lo, pare em frente à seqüência linear de argolas e acione-o (botão B). Sonic pegará todas, mesmo quando suspensas no ar. Use o poder para atravessar o porta-aviões. No fim, suba a plataforma correndo e agarre-se ao foguete. Caindo no túnel, novamente radicalize com a prancha e mantenha a alta velocidade até o final.

Agarre na cauda do foguete para voar alto e escapar vivo do local

Chefe: Shadow

Shadow é moleza, mas é preciso tática para vencê-lo. Mantenha-se em movimento e tente acertá-lo nas costas. Pule quando ele atacar e cuidado para não cair da arena.

Quem será o impostor? Bom, na dúvida, dê uma surra em Shadow para ver quem é que manda

Fase 5: Green Forest

Oito minutos é o tempo para fugir da ilha. Mas não se preocupe, três são suficientes para cumprir a tarefa. Há poucos segredos na imensa floresta, mas vale lembrar que os grandes cipós servem para cruzar alguns abismos. Não é preciso acionar qualquer comando para saltar.
O movimentos são automáticos. Na grande árvore, use os trampolins cautelosamente para cair nas plataformas certas.

Seja rápido e utilize tudo o que puder para completar a missão. Velocidade máxima

Fase 6: Pumpkin Hill

Nesta assustadora fase, a grande dificuldade é a distância entre as torres e plataformas. Numa delas está o poder shovel claw. Use-o para escavar terrenos arenosos ou instáveis. Procure os computadores e mantenha-se atento para encontrar mais pedaços da esmeralda.

Voe de uma torre para outra à procura dos pedaços da esmeralda. Vasculhe cada canto

Fase 7: Mission Street

Corra. Atenção aos robôs, pois podem atingir-lhe mesmo escondido atrás das barricadas. Mais adiante, você encontrará um abismo intransponível. Volte e siga para esquerda, encontrando o poder booster. Pule e flutue (botão A, 2 vezes). Destrua as pilastras, mas fique atento, pois algumas caem sobre você. Precaução também com as partes rachadas da pista, que podem despencar a qualquer momento.
Outra coisa, reparou nas sombras no chão? São plataformas prontas a esmagá-lo.

Só com o poder booster Tails poderá atravessar abismos. Ele será muito útil nas outras fases

Fase 8: Aquatic Mine

Aqui é preciso aumentar e diminuir o nível d'água local para encontrar três pedaços de esmeralda. Suba ao 3º andar e encontre duas alavancas. Nadando, verifique a quantidade de oxigênio para continuar a busca nos túneis submersos.

Abaixe o nível da água para facilitar sua vida durante a eterna procura por esmeraldas

Fase 9: Route 101

Prossiga desembestado e encontre a limusine do presidente. Recolha moedas no caminho e, após acumular algumas, use o turbo (Botão Y) para acelerar.

Tails tem uma máquina e tanto. Além de voar e funcionar como um tanque, ela vira um kart

Fase Pyramid Cave

Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 15 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min15s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min50s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: 4min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Crazy Gadget

Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 17 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 5min.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 16 mil.
Tempo: 5min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 15 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Final Rush

Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 4min30s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: 5min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: nenhum.

• Miles "Tails" Prower

Fase Prison Lane

Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 26 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhum.
Tempo: 2min.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 26 mil.
Tempo: 3min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 26 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Mission Street
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 25 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min20s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 22 mil.
Tempo: 3min30s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 30 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Route 101
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min45s.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min30s.
Missão 3: não acerte nenhum carro.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min.
Missão 4: não bata nas paredes.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min50s.

Fase Hidden Base
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min15s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min50s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: 3min30s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Eternal Engine
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 35 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min45s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 30 mil.
Tempo: 5min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 35 mil.
Tempo: nenhum.

Fase 10: Hidden Base

O perigo aqui é a areia movediça. Pule pelas plataformas com cautela. Existem paredes falsas que podem ser facilmente destruídas com tiros. Será preciso detonar pilastras que servem de apoio para alcançar plataformas mais altas.

Aproveite para descarregar a raiva nas paredes falsas com o rosto de Robotnik, aquele fedido

Fase 11: Pyramid Cave

Corra pelo túnel e, no final, acerte a ampulheta e abra a passagem em frente. Várias outras aparecerão no caminho. Acerte-as e corra. Caso contrário, ficará preso e precisará repetir a operação.
Para Sonic subir pelo paredão é necessário encontrar o bounce bracelet. Com ele, quique no chão e pule mais alto. Existem portas que abrem apenas acionando o mecanismo circular. Encontre o pino que costuma ficar próximo da máquina e coloque-o no centro.

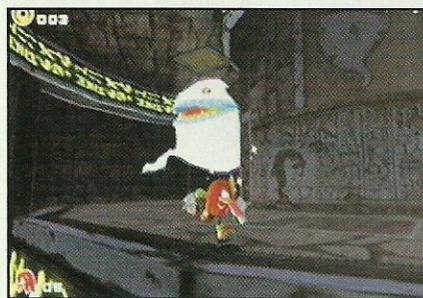
Algumas portas só abrem após terem o mecanismo acionado. Encontre as chaves

Fase 12: Death Chamber

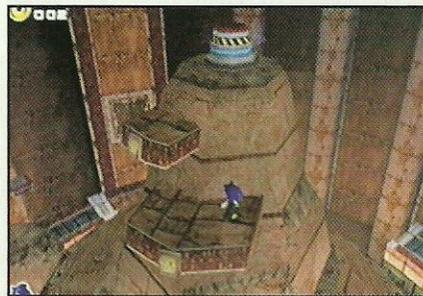
Controle Knuckles em busca das hammer gloves, umas luvas capazes de destruir caixas de metal. Algumas salas são acessadas apenas escavando nos locais pintados nas paredes.
No primeiro corredor, a área secreta à direita esconde o cobiçado item.

Olha lá a chave! Pule, voe, cave e grude pelas paredes para achar todas

Chefe: King Boom Boo

Corra da criatura e acerte o fantasma que carrega a ampulheta. O alçapão no teto se abrirá. Nesse momento, o inimigo se transformará numa sombra. Corra atrás dela, cave sobre ela e soque-a, repetindo o procedimento até vencê-la.

Buuuuu! Que medo. Corra e pegue-o de surpresa, fazendo-o virar uma sombra

Chefe: Egg Golem

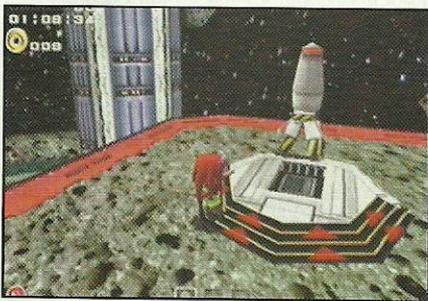
A grande estátua é tosca! Os ataques são lentos e fáceis de serem esquivados. Corra pela plataforma circular, pulando os buracos para não cair na areia movediça. Suba pelas plataformas nas costas da estátua e acerte-a na cabeça.

O inimigo é lento, porém poderoso. Seja rápido para não correr nenhum risco

Fase 13: Eternal Engine

Aqui a tarefa é complicada. Em algumas salas existem muitos inimigos e terminais explosivos que danificam as paredes, abrindo alçapões que sugam o herói.
Os alienígenas gelatinosos são perigosos. Para eliminá-los, acerte-os na cabeça quando esticarem os braços para atacá-lo.

Nas quedas, flutue e destrua os inimigos. No fim, cuidado para não cair no espaço

Fase 14: Meteor Herd

O local é enorme e difícil de explorar. Para chegar às plataformas altas, utilize os mísseis.

Apenas com ajuda dos foguetes, Knuckles conseguirá subir até a última plataforma

Chefe: Rougue

Rougue pode ser facilmente derrotada de duas maneiras. Pulando e atingindo-a com o ataque giratório ou apenas socando-a. Corra quando ela estiver de costas para você. O ataque especial da inimiga pode ser esquivado pulando e flutuando.

Corra em círculos, pegue as moedas e acerte a inimiga com rapidez. Nada muito difícil

Fase 15: Crazy Gadget

O segredo daqui está nos mecanismos de gravidade, que viram a fase de cabeça para baixo. Alguns deles fazem a tela mudar para as laterais. A parte difícil está no exterior da espaçonave.
Se pular ou acionar um mecanismo errado, cairá na imensidão do espaço.

A gravidade aqui é descontrolada. Fique esperto para não entrar numa fria

Chefe: Eggman

Não se iluda com o resultado da primeira batalha contra Robotnik. Aqui o local da briga é pequeno e atrapalha os movimentos. O careca tem um ataque mortal que suga a energia do herói atingido. Mire no inimigo gorducho e corra em volta do terminal no centro da sala. Outra alternativa para atingi-lo é acertar as cápsulas que saem do terminal quando ele fica próximo.

Concentre-se em atingi-lo, mas mantenha-se em movimento para fugir do ataque especial

Fase 16: Final Rush

É necessária habilidade nos grinds para prosseguir. Pratique os pulos para não cair feito bola flamejante no chão. Nos grinds verticais, pule e gire para ganhar velocidade.

Descer nestes grinds é bom demais. O problema é desequilibrar e cair lá embaixo

Chefe: Shadow

O último desafio é derrotar sua versão maligna, Shadow. O negócio é complicado, porém com treinamento o cretino é vencido rapidamente. Desvie-se da investida imitando o movimento. No ataque especial, corra e acerte-o. Outra maneira, porém mais difícil, é utilizar o light dash nas seqüências de argolas, deixando o inimigo para trás. Quando ele aparecer novamente, se você estiver no caminho certo, poderá atingi-lo. Viu? Nem doeu...

Após o light dash, pegue o adversário por trás (ops!) atingindo com força total

• Knuckles – The Echidna

Fase Wild Canyon
Missão 1: encontre as três jóias.
Pontuação: 16 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 40s.
Missão 4: encontre as três jóias.
Pontuação: 16 mil.
Tempo: 2min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 17 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Pumpkin Hill
Missão 1: encontre as três jóias.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min.
Missão 4: encontre as três jóias.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: 3min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 16 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Aquatic Mine
Missão 1: encontre as três jóias.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min50s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min.
Missão 4: encontre as três jóias.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: 3min30s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 15 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Death Chamber
Missão 1: encontre as três chaves.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhum.
Tempo: 2min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min.
Missão 4: encontre todas chaves.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: 5min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Meteor Herd
Missão 1: encontre as três jóias.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min30s.
Missão 4: encontre todas jóias.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: 4min30s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: nenhum.

• Shadow – The Hedgehog

Fase Radical Highway
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min20s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min30s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: 3min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 16 mil.
Tempo: nenhum.

Fase White Jungle
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: 10min.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min20s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: 3min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Sky Rail
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min15s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min10s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: 2min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 10 mil.
Tempo: nenhum.

Caminho Dark

Fase 1: Iron Gate

Montado numa máquina radical, Robotnik deve chegar ao centro da base militar. Algumas portas fecham quando o personagem se aproxima. Para abri-las, dispare nos quatro terminais que ficam nas extremidades inferiores e superiores. No elevador, mire no maior número de robôs que conseguir. Na última seqüência de portas, destrua-as quando fecharem. Para isso, utilize o míssil na plataforma.

Abras as portas destruindo os quatros terminais de segurança. Divirta-se, você é mau

Chefe: B-3x Hot Shot

O chefe não apresenta muita dificuldade. Fuja dos tiros. Quando o cara aterrissar, proteja-se dos mísseis e acerte-o no cockpit. O terceiro ataque pode ser evitado correndo de um lado ao outro.

Não fique na esfera vermelha. Ela é a mira do inimigo, que dispara a qualquer momento

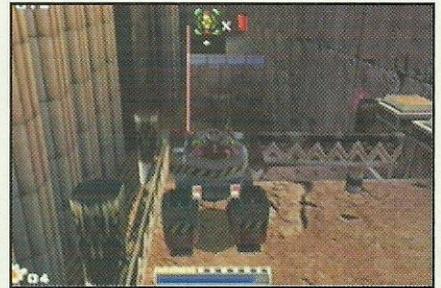
"Logo vou te desafiar, moleque!"

Fase 2: Dry Lagoon

A fase é dividida em duas partes. Primeiro destrua os dois robôs que cercam a tartaruga e suba nas costas deles para prosseguir à parte final. Procure pelos computadores para encontrar dicas da localização das partes da esmeralda e explore bastante.

Coitada da tartaruga! Liberte-a para ganhar acesso à segunda parte do estágio

Fase 3: Sand Ocean

Siga caminhos desviando-se dos fossos de areia movediça. Pule nos blocos móveis cuidadosamente. Nas plataformas giratórias, fique na beirada e salte no momento certo. Em alguns locais você precisará derrubar pilastras para cruzar e passar sobre a areia movediça. Prossiga em frente e evite os inimigos.

Para passar sem problemas pelos abismos, dispare mísseis nas pilastras

Fase 4: Radical Highway

Outra fase em que a alta velocidade de Shadow será importante. Você percorre viadutos altos, tomando cuidado para não cair. Fique atento aos ataques dos aviões, que podem destruir pedaços da pista.

Olha o Shadow ali! Onde? Que pena, já foi. A velocidade aqui é altíssima

Fase 5: Egg Quarters

Primeiro encontre a sala azul para adquirir o poder pick nails, que possibilita fazer escavações. Depois, siga as dicas dos computadores para encontrar as três chaves.

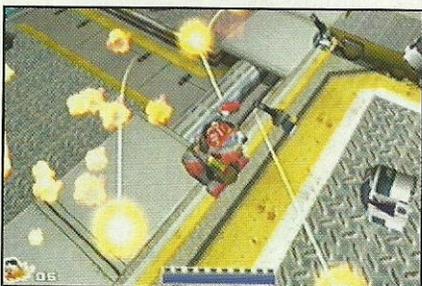
Os sinais aumentam quando os itens estão próximos. Fique de orelha em pé

Fase 6: Lost Colony

Seja cauteloso durante a fase, pois os corredores são escuros e alguns inimigos surgem "do nada". Para destravar as portas, procure pelas alavancas dentro de caixas. No corredor sem saída, destrua as caixas e siga pela passagem à parte superior. Quando a máquina travar na plataforma móvel, detone vários inimigos e arrebente no placar.

Na escuridão, atire em tudo que se movimentar para não passar por perdedor

Fase 7: Weapons Bed

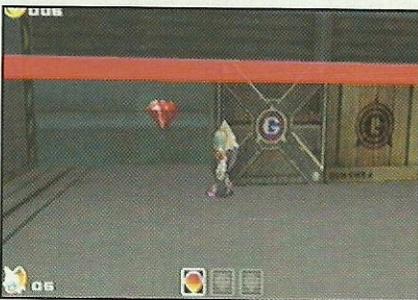
O porta-aviões é grande, mas sem maiores dificuldades. As tropas de robôs em fila são perfeitas para aumentar a pontuação. Mire na maior quantidade possível e divirta-se com a destruição. Encontre o poder large cannon numa das garagens para arrebentar os blocos de aço.

Não é festa junina, mas os foguetes têm um visual animal quando disparados em massa

Chefe: Tails

Utilize a mesma técnica escolhida contra Robotnik. Dispare sem parar e colete as moedas para conter energia na máquina.

Mesmo esquema. Dispare até vencê-lo. Nada mais, nada menos. Moleza, Zé mané

Fase 8: Security Hall

A missão é roubar três pedaços de esmeralda da área de segurança máxima. Detalhe: você tem menos de cinco minutos. O local é bem alto, portanto encontre foguetes e cordas para subir. Alguns pedaços podem estar escondidos em cofres. Para abri-los, fique bem ao centro e cave no vidro.

Os raios movimentam-se, aumentando ainda mais a dificuldade no local

Chefe: R-1/A Flying Dog

É quase o mesmo das primeiras batalhas de Sonic e Shadow, porém agora ele não aterrissa. Para atingi-lo, faça o seguinte: fuja dos disparos, grude numa das grades e corra dos mísseis. Pule e voe na direção do cockpit. Quando ele estiver apenas com metade da energia, evite os disparos, grude na grade e acerte-o antes que ele dispare o míssil teleguiado.

Pendure-se na grade momentos antes do inimigos disparar os mísseis. Não corra risco

Fase Final Chase
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 5min15s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 11 mil.
Tempo: 5min30s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 10 mil.
Tempo: nenhum.

Dr. Robotnik "Eggman"

Fase Iron Gate
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 20 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min35s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 20 mil.
Tempo: 4min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 19 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Sand Ocean
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 25 mil.
Tempo: nenhuma.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 25 mil.
Tempo: 4min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 23 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Lost Colony
Missão 1: termine a fase
Pontuação: 34 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min30s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 34 mil.
Tempo: 3min30s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 44 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Weapons Bed
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 30 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min15s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 30 mil.
Tempo: 2min45s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 30 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Cosmic Wall
Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 53 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min30s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 45 mil.
Tempo: 8min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 50 mil.
Tempo: nenhuma.

Rougue – The Bat

Dry Lagoon
Missão 1: encontre as três jóias.
Pontuação: 15 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: Coletar 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 40s.
Missão 4: encontre as três jóias.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: 3min30s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 17 mil.
Tempo: nenhum.

Egg Quarters
Missão 1: encontre as três chaves.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min.
Missão 4: encontre as três chaves.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: 3min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: nenhum.

Fase 9: White Jungle

Dez minutos é o tempo que resta antes de a ilha explodir. Corra sem parar e aproveite os cipós elásticos para atravessar abismos. Cuidado na queda. Alguns robôs têm espinhos na parte superior e evitam ataques aéreos dos personagens.

Os cipós elásticos dão um tremenda velocidade ao personagem, que sabe correr como ninguém

Chefe: Sonic

Siga atrás do azulão e atinja-o até que o porco-espinho caia. Quer coisa mais fácil que isso?

Agora é a vez de Shadow dar uma surra em Sonic. Não tenha dó do herói

Fase 10: Route 280

Acelere o motor do kart.
Há buracos no meio do caminho e precipícios pelas beiradas, forçando-o a realizar curvas fechadas.

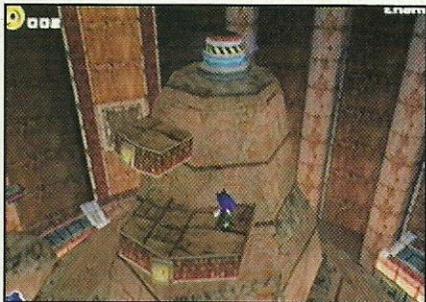
Afaste-se dos buracos e acelere. Faça as curvas com cautela para não perder tempo

Fase 11: Sky Rail

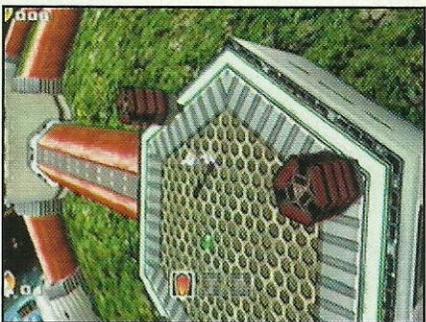
Esta fase rola no mesmo ambiente da Pumpkim Hill, explorada por Knuckles. Pratique os grinds, mas tenha cuidado, alguns terminam abruptamente e você deve pular antes de estrepar-se. Para utilizar os trampolins com hélices, salte repetidamente acertando-os com o ataque.

Já vi este lugar! Sem dúvida, mas agora o desafio é muito, mas muito maior mesmo

Chefe: Egg Golem

Para ferrar o cara, dispare vários mísseis no tronco da criatura, fazendo com que as rachaduras no corpo se abram.
Com todas abertas, mire nos pontos coloridos e dispare. O adversário é lerdo, mas quando ele soltar o ataque giratório o esquema é pular às plataformas inferiores para escapar.

A criatura volta-se contra o criador e tentará atacá-lo. A única saída: detoná-lo

Fase 12: Mad Space

Gigantesco! É a definição do estágio.
Cada asteróide tem força de gravidade diferente. Utilize os trampolins e os foguetes para conseguir viajar de um para outro. No asteróide marrom, verifique a cápsula no centro para encontrar o poder iron boots. Equipado com as botinas você poderá destruir caixas de aço.

Cada meteoro tem uma força de gravidade diferente. Tenha calma e procure pelas jóias

Chefe: Knuckles

Pule e utilize o ataque giratório. Para esquivar-se do ataque, voe para o lado oposto.

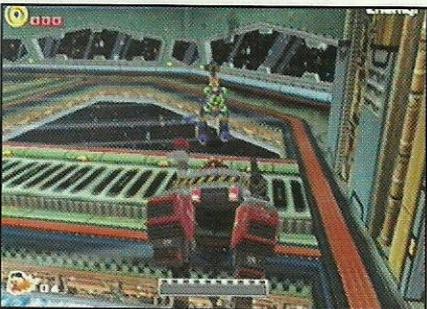
Knuckles, bate bem, mas acabou de levar uma surra da garota patricinha

Fase 13: Cosmic Wall

A gravidade é tão baixa que o personagem voará, usando o poder jet engine.
É simples, pule de base em base.
Nos túneis em que você deve descer, flutue e mire nos robôs. Se estiver em apuros, apenas caia e plane no fim para alcançar as plataformas e não perder-se no espaço.

Ao pular, utilize o poder jet engine para subir mais alto. Não é tão difícil assim, é?

Chefe: Tails

Lembra como venceu Robotnik pela segunda vez? Mire no infeliz e corra em volta do terminal no centro da sala.
Outra alternativa para atingi-lo é acertar as cápsulas que saem do terminal quando o oponente fica próximo. Cuidado com o forte ataque especial do cabeçudo.

O peludo tem cartas nas mangas e as usará para eliminá-lo. Fuzile-o

Fase 14: Final Chase

Aqui o bicho pega. A fase é enorme e extremamente difícil. Os cilindros verdes funcionam como ímãs. Ao pisar sobre um deles, o personagem começará a girar ao redor do apetrecho, ficando quase impossível de mover. Mantenha a paciência para tentar muitas vezes, pois a área fica no espaço e cair é quase uma constante.

Gira, gira, girou! Cuidado para não ficar tonto. Shadow não pára de rodar sobre estes cilindros

Chefe: Sonic

Corra, fazendo com que Sonic fique para trás. Quando ele aparecer, espere-o parar e utilizar o ataque especial. Neste momento, pule e atinja-o. É possível acertá-lo enquanto ele estiver correndo, mas a chance de êxito é baixa. Prefira a maneira anterior. Quando ele cair, assista à animação para ver Robotnik se dar mal. Que surpresa!

Corra como um louco para alcançá-lo e detê-lo. Tá certo que ele é o mocinho, mas e daí?

"Será que dessa vez conquistarei o mundo? Não vejo a hora de me livrar daquele azulado e descabelado Sonic?"

Fase Security Hall

Missão 1: encontre as três jóias.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 4min.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 30s.
Missão 4: encontre as três jóias.
Pontuação: 13 mil.
Tempo: 3min30s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 16 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Route 280

Missão 1: termine a fase.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min20s.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min.
Missão 3: não acerte os outros carros.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min30s.
Missão 4: não acerte as paredes.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min45s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min20s.

Fase Mad Space

Missão 1: encontre as três jóias.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 2min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 1min30s.
Missão 4: encontre as três jóias.
Pontuação: 14 mil.
Tempo: 4min30s.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 12 mil.
Tempo: nenhum.

Fase Cannon

Missão 1: termine a fase.
Pontuação: 29 mil.
Tempo: nenhum.
Missão 2: colete 100 argolas.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 3min30s.
Missão 3: encontre o chao secreto.
Pontuação: nenhuma.
Tempo: 7min30s.
Missão 4: termine a fase.
Pontuação: 29 mil.
Tempo: 7min.
Missão 5: termine a fase na dificuldade hard.
Pontuação: 29 mil.
Tempo: nenhum.

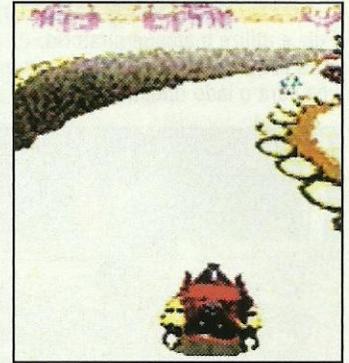
Ronaldo Testa

F-Zero: Maximum Velocity

Corrida, NDCube Corporation Limited
1 a 4 jogadores

Muita velocidade e desafio no controle das nervosas máquinas de *F-Z*. A competição traz disputas rápidas e exige coordenação – requisito básico para vencer. A diversão é distribuída nos cinco modos existentes, que trazem quatro classes de dificuldade, 20 circuitos e vários segredos. As corridas curtas têm apenas cinco voltas, mas os inimigos esforçam-se para expulsá-lo dos trajetos. Agora, superando a versão original, *Maximum Velocity* aceita até quatro motoristas conectados num racha supersônico.

Nota: 8,5

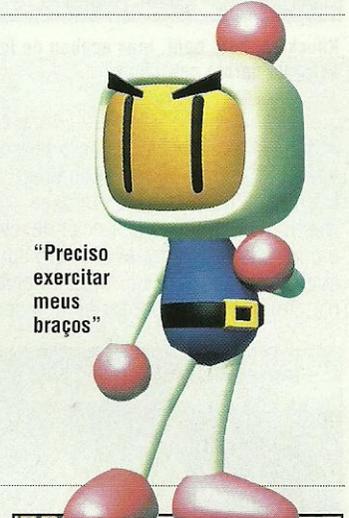
Não entre na caixa de brita, que diminui a velocidade bruscamente

Nas curvas, incline o carro (botões L ou R) para não derrapar

Bomber Man Tournament

RPG, Hudson Soft
1 a 4 jogadores

O herói bombástico mostrará as habilidades nos modos quest e battle. No primeiro, use com sapiência as dez armas espalhadas pelos cenários e vasculhe fervorosamente o vasto mapa em que é possível comprar itens. E se quiser aprender sobre os adversários, papeie com os moradores locais. O segundo modo é explosivo. Um quarteto pode se enfrentar, demolindo o que encontrar pela frente em oito arenas distintas. O objetivo é clássico: colocar os adversários em armadilhas e abastar-se de poderes especiais.

Nota: 8,0

Nos vilarejos, procure por lojas de itens – sempre é bom ter estoque

"Preciso exercitar meus braços"

Konami Krazy Racers

Corrida, Konami Computer Entertainment Kobe
1 a 4 jogadores

Oito personalidades da Konami juntaram-se para fazer algazarra nos karts. Tem famosos como o Gray Fox, de *Metal Gear Solid*, e o Dracula, de *Castlevania* – cada qual com habilidades próprias. O clima é festivo e traz dezesseis traçados lotados de atalhos e poderes especiais (leia-se explosivos, turbopropulsores e outras mutretas). Pelo circuito, os motoristas apanham moedas para comprar equipamentos e envenenar os motores. Aliás, veículos possantes são ótimos para confrontos entre quatro pilotos.

Nota: 7,5

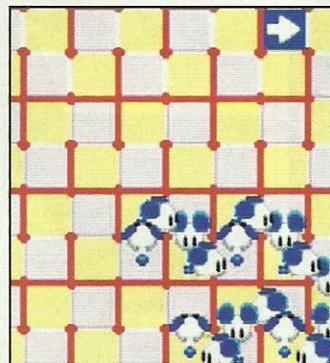
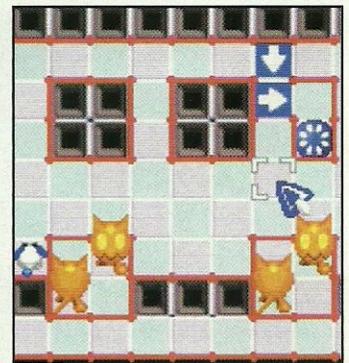
Compre itens e comece a corrida já carregado de armamentos

Use o míssel para acertar o adversário. É uma boa tática

ChuChu Rocket!

Quebra-cabeça, Sonic Team Limited
1 a 4 jogadores

É como brincar de pega-pega. Só que usando o cérebro. *ChuChu* retorna com a mesma simplicidade e busca o sucesso obtido nos 128 bits. Sua missão é única: redirecionar os ratinhos perdidos para as respectivas tocas. Para isso, coloque setas no chão e obrigue a cambada de roedores a alterar o curso. O jogo é simples, mas nada fácil. É necessário raciocínio para guiá-los com cautela, pois alguns ambientes têm gatunos famintos para te devorar. E sabe do melhor? O banquete aceita quatro participantes.

Nota: 7,0

Posicione a seta num lugar estratégico para ajudar os ratos

Cuidado com os gatos de metal ou estará tudo acabado

Mr. Driller 2

Ação, Namco Limited
1 a 2 jogadores

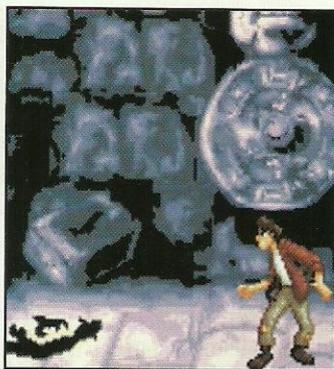
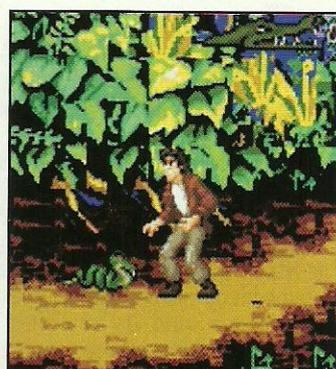
A Namco festeja o primeiro título para o portátil Advance. Aqui você incorpora o corajoso personagem Hori Susumu. Com uma britadeira atômica em mãos, o jovem abre espaço através dos blocos e consegue o ar necessário para sobreviver. O cara sua o uniforme para cavar túneis pelo Egito, Índia e Estados Unidos. Os blocos errados representam perdas de oxigênio, mas podem-se recuperá-los achando pastilhas pelos cenários. E quer saber onde a diversão pega? No modo multijogador, extremamente competitivo.
Nota: 7,0

Procure furar numa só direção. Fica mais fácil escapar dos destroços

Pegue todas as pílulas de ar para não passar sufoco depois

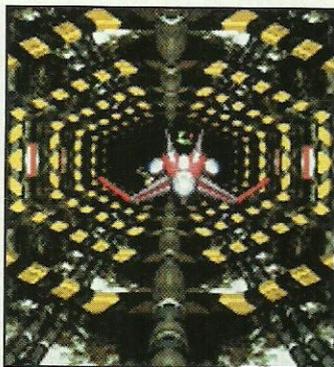
Pitfall: The Mayan Adventure

Aventura, Majesco Sales Incorporation
1 jogador

Os aventureiros saudosistas do Atari não podem perder essa. O clássico herói Pitfall Harry foi seqüestrado e depende do filho, o Junior, para sobreviver. O jovem deve percorrer dez ambientes, que passarão por minas de carvão, florestas cerradas, cachoeiras e árvores gigantescas. O desafio é garantido, pois além de encontrar tesouros e outros itens especiais, ainda é preciso livrar-se de ratos, macacos e aranhas usando apenas um bumerangue e um estilingue. A jornada é idêntica à versão dos 16 bits.
Nota: 7,0

Na apresentação você pode ver o pai de Harry sendo seqüestrado

Cuidado com os animais rasteiros. Use o bumerangue a distância

Iridion 3D

Tiro, Shin'en Multimedia
1 jogador

Vista a roupa de astronauta e entre no clima de *Iridion 3D*. Pilotando uma nave nervosa, arriscará a pele em sete fases diferentes, porém com o mesmo perigo: dezenas de adversários extraterrestres querendo sua degola. No percurso, os cristais coletados fornecem energia para armas especiais e outras funções secundárias. Sua tarefa é ordinária: atirar em tudo o que surgir pelo severo caminho. Ponto de destaque, o visual da jornada estelar surpreende pelos efeitos tridimensionais e cores vibrantes.
Nota: 6,5

No túnel, o efeito em 3D engana e os inimigos chegam rapidamente

Conforme o decorrer do tempo as fases ficam lotadas de inimigos

Tweety and the Magic Gems

Gincana, Kemco
1 a 2 jogadores

Piu-Piu (Tweety), curioso que só ele, encontrou uma misteriosa caixa na floresta e resolveu abri-la. O problema é que o objeto começou a soltar fumaça e está transformando o passarinho em pedra. Agora, para salvar o penoso cabeçudo, a turma toda precisa ajudar. Pernalonga, Patolino, Gaguinho, Frajola e outros toons saem à caçada de cinco gemas mágicas. São dezesseis minijogos e dezoito itens especiais para usar durante a partida. Aumentando a diversão, o modo multijogador aceita quatro oponentes.
Nota: 6,5

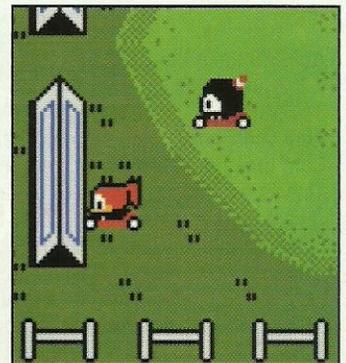
Piu-Piu é xereta e curioso... Agora você tem de salvá-lo

Ao se movimentar, olhe no mapa. As jóias estão indicadas nele

Woody Woodpecker Racing

Corrida, Konami Computer Entertainment Incorporation
1 jogador, cartucho

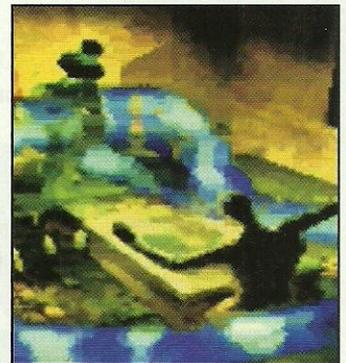
Junte o desvairado pássaro Pica-Pau, alguns karts e poderes especiais para obter uma corrida engraçada e disputada. O desafio é grande. São cinco provas e oito bugigangas usadas pelos adversários trapaceiros. Vale tudo: jogar bombas, foguetes, óleo ou mesmo tornar-se invencível e torrar os pneus com turbopropulsores. São quatro modos de jogo e dezesseis pistas. Procure pela melhor rota e bole estratégias para vencer. Querendo mais competição? Pegue o cabo de link e convoque um piloto desafiante.
Nota: 8,0

Colete estes quadrados com estrelas para conseguir um item

Fique esperto e, nas curvas fechadas, use os freios com vontade

Tomb Raider: Curse of the Sword

Aventura, Eidos Interactive Limited
1 jogador, cartucho

Lara Croft retorna, novamente. Em *Curse of the Sword*, o segundo título da gata para GB, a tarefa é encontrar o ladrão de antigüidades que roubou uma espada usada num ritual de magia milenar. O objeto estava guardado no museu da cidade de Nova York e, seguindo pela investigação, Lara visita o local e também outros cenários pelos bairros do Brooklyn, Manhattan e SoHo. Os ambientes, como de praxe, escondem montes de quebra-cabeças e, para reproduzir a heroína com fidelidade, exibem belos gráficos.
Nota: 7,5

No museu veja itens como este esqueleto de dinossauro

Na apresentação você confere pequenas animações

Pokémon Crystal

Aventura, Game Freak Incorporation
1 jogador, cartucho

Após o sucesso das versões *Gold* e *Silver*, chega o momento de *Pokémon Crystal* despontar. O estilo não foge ao das aventuras conhecidas, entretanto as novidades comparecem. E a principal é a possibilidade de escolher entre um garoto e uma garota para seguir pela jornada. Pelos cenários, enquanto vasculham-se paisagens exóticas, os treinadores experientes perceberão algumas alterações nas rotas, novas animações durante as batalhas e a inclusão de dois tipos inéditos de pokémon, metálico e sombrio.
Nota: 7,5

Vasculhe bem, procure em todos os lugares e até nos televisores

Dragon Warrior 3

RPG, Enix Corporation
1 jogador, cartucho

DW3 retorna com enredo consistente, batalhas, magias e segredos. A trama é a seguinte: anos atrás o guerreiro Ortega partiu em missão contra o tirano Baramos. O herói nunca mais foi visto desde então. Hoje, o filho único de Ortega, aos 16 anos, pretende aniquilar o mal e resgatar o pai. São mais de 150 monstros diferentes e nove tipos de personagens para encontrar pela jornada. Detalhe: os monstros vencidos deixam medalhas que podem ser trocadas com outros jogadores via cabo de link.
Nota: 7,0

Controlando o dragão, você pode botar fogo em quase tudo

O malvado dragão não é medroso. Ele entra até em igrejas

Woody Woodpecker: Escape from Buzz Buzzards Park

Aventura, Planet Interactive
1 jogador, cartucho

Dos desenhos para o portátil, o doido humor do Pica-Pau. Um malfeitor seqüestrou os sobrinhos do Pica-pau e escondeu a galera no parque Buzz Buzzards. Claro, bancando o tio camarada, você controlará o pássaro de penacho vermelho para resgatar os pimpolhos. São vários ambientes a serem explorados, de sua própria residência às áreas de entretenimento do parque de diversões. Contra sua vontade, inimigos como gatos e plantas carnívoras, mas nada que um superchute não resolva.
Nota: 7,0

Os cenários lembram o desenho do Pica-Pau. São coloridos e engraçados

Para acabar com os adversários, use o chute. Basta apertar o ataque

Ultimate Surfing

Esporte, Natsume Incorporation
1 ou 2 jogadores, cartucho

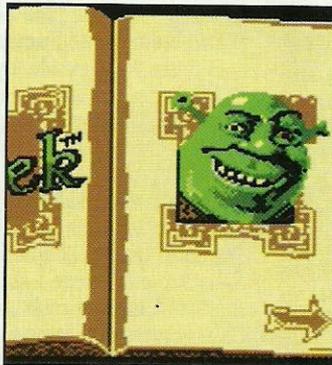
Pegar onda? Conte comigo! No comando de seis corajosos esportistas, enfrentam-se os desafios de torneios de surfe internacional. As etapas acontecem pelas costas da Austrália, Brasil, Estados Unidos, Japão e até no continente antártico. Se preferir, pode pegar ondas sem compromisso. *Ultimate Surfing* é simples, porém exige muita paciência. Constantemente seu atleta leva "vacas" (tombos memoráveis). Para compensar, dois minijogos engraçados marcam presença: arremesso de disco e captura à bandeira.
Nota: 6,0

Fique esperto com a direção do vento. Use mais força no vento forte

Garanta mais pontos ficando no alto da onda e tente equilibrar-se

Shrek: Fairy Tale Freakdown

Luta, Prolific Publishing
1 jogador, cartucho

O esverdeado ogro Shrek sai do cinema e invade o portátil colorido. Tremendo encrenqueiro, o personagem grandalhão estréia num título de pancadaria. Junto ao brutamontes, e prontos para o combate, outros oito personagens (três deles secretos) mandam ver com sopapos e pontapés enquanto digladiam-se por cenários bidimensionais. A parte legal é que rolam algumas cenas animadas nos intervalos de jogo, mas, não vou mentir: as lutas são repetitivas e irritantes. A quantidade de movimentos é limitada.
Nota: 5,0

O esverdeado Shrek tem este rosto horrível, mas ele é gente fina

Shrek é bem forte e ótima escolha para iniciantes

The Flintstones: Burgertime in Bedrock

Ação, Conspiracy
1 ou 2 jogadores, cartucho

O senhor Slate decidiu organizar um almoço de negócios no Bronto King. Mal sabia ele que comeria brontobúrgueres feitos pelo preguiçoso Flintstone. Agora, cabe a você bancar o anfitrião e servir o freguês como se deve, sem inconvenientes. São 24 fases que praticamente não mudam. Fred precisa misturar os ingredientes e encher a pança dos convidados. Ponto fraco: a trilha sonora traz só variações da música tema e torna-se repetitiva. Enfim, não dá para esperar muito de um título da Idade da Pedra.
Nota: 5,0

Passe por cima dos ingredientes para montar os hambúrgueres

Fred está enrrascado. Ajude-o para que ele não perca o emprego

Ronaldo Testa

Anachronox (PC)

RPG, ION Storm
Distribuidora:
Greenleaf Distribuidora Limitada

A trama se passa na tecnológica e futurista cidade de Anachronox, uma espécie de cemitério abandonado. A escória permanece no local para exercer atividades ilícitas longe da lei. Sua tarefa é desvendar os planos (e a arma secreta) dos criminosos. Para cumprir o dever, viajará por seis planetas, usando apetrechos alienígenas. O herói é Sylvester Boots e ainda há sete personagens para formar a equipe de auxílio. O bando, enquanto derruba os inimigos, deve solucionar enigmas para salvar a galáxia.

Nota: 8,5

Os gráficos não desagradam e ajudam a dar um certo toque de realismo à trama

Os cenários são bem variados e incluem esta maravilhosa floresta

Há quase uma centena de personagens, procure ficar longe dos mal-encarados

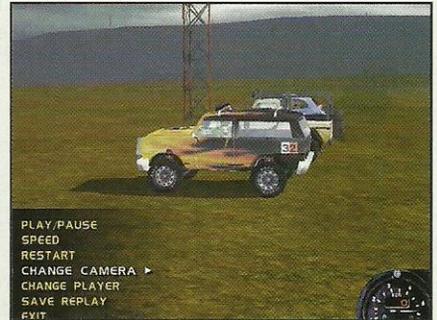
Configuração: Windows 95, P2 266 mhz, 64 mb RAM, 12 mb vídeo, 400 mb HD, CD 4x.

1nsane (PC)

Corrida, Codemasters Limited
Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

Desafiar a física e tomar o controle de carangos incríveis é o ideal em *1nsane*. Na garagem, mais de 20 veículos equipados para agüentar trancos e trepidações em provas off-road. Esqueça as regras e principalmente as estradas, tudo o que verá são gigantescos desertos e montanhas pelas mais de 30 fases. Seja nas corridas ou nas competições de captura de bandeira, a cautela é bem-vinda. Má conduta, acredite, pode destruir o motor ou a suspensão das máquinas.
E mantenha a cabeça fria, pois no final tudo se ajeita.

Nota: 7,0

Siga a seta para chegar no seu objetivo, corra o máximo e tome cuidado com as árvores

No replay você pode conferir de perto seu progresso. Vale a pena estudar o trajeto

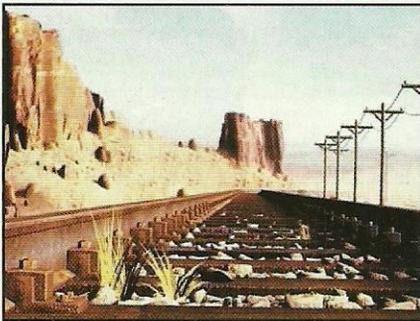
Configuração: Windows 95, P2 233 mhz, 64 mb RAM, 8 mb vídeo (3D), 100 mb HD, CD 4x.

Desperados: Wanted Dead or Alive (PC)

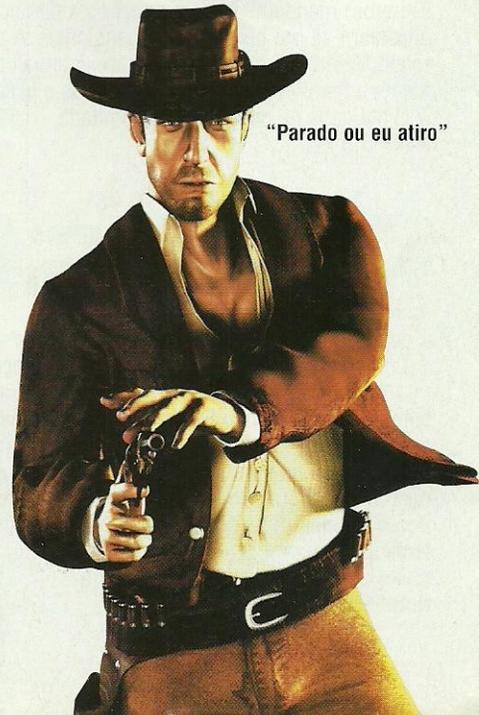
Estratégia, Spellbound Software
Distribuidora: Infogrames Entertainment

El Paso, típica cidade norte-americana do Velho Oeste. Por volta do ano 1880, trens da empresa Twinnings & Co. sofrem freqüentes assaltos. O xerife local oferece 15 mil dólares de recompensa pela captura do bando.
Mas os canalhas são perigosos o suficiente para inibir as ações da lei.
Por sorte aparece John Cooper (você), um forasteiro que, aliado a cinco parceiros, promete finalizar a roubalheira.
Os mocinhos têm características próprias, cada qual colaborando na solução de 25 fases empoeiradas.

Nota: 8,5

Os bandidos são impiedosos e não perdoam nem mesmo as pessoas inocentes

"Parado ou eu atiro"

Na pele do forasteiro John Cooper, ajude El Paso a ficar livre da bandidagem

Configuração: Windows 95, P2 233 mhz, 64 mb RAM, 8 mb vídeo (3D), 100 mb HD, CD 4x.

Myst 3: Exile (PC)

RPG, Presto Studios Incorporation
Distribuidora: Brasoft

O terceiro episódio de *Myst* traz um tirano em busca de vendeta. Após ver a terra natal destruída por Sirrus e Achenar, filhos de Atrus e Catherine, um misterioso cretino rouba os livros mágicos da civilização D'ni e pretende, com o conhecimento das obras, dominar o planeta. A trama é complicada e, enquanto você parte no encalço do bandido, deve solucionar quebra-cabeças e achar invenções que liguem-no à dimensão de Eras.
São cinco localidades complexas para superar a inteligência do adversário.
Nota: 7,0

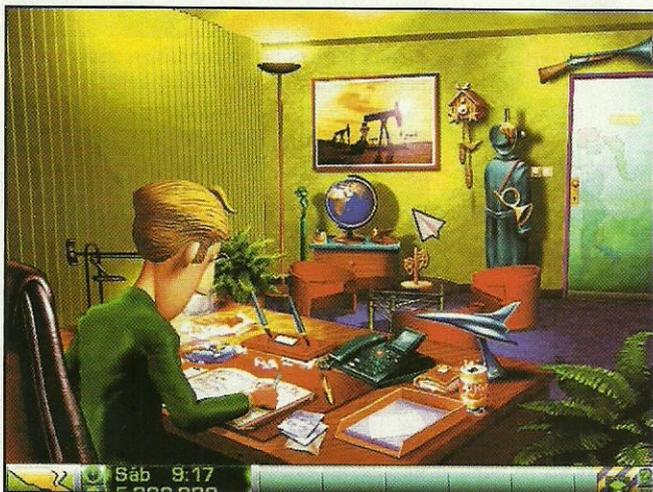
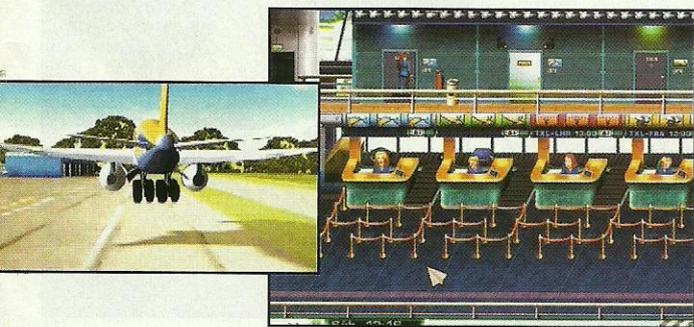
O melhor de *Myst* continuam sendo as misteriosas engenhocas difíceis de funcionar

As paisagens são muito bonitas e dão um clima especial ao jogo

Configuração: Windows 95, P2 233 mhz, 64 mb RAM, 16 mb vídeo, 200 mb HD, CD 4x.

Airline Tycoon (PC)

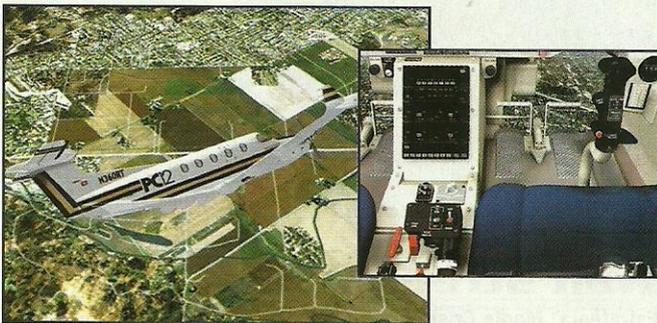
Estratégia, Monte Cristo Multimedia
Distribuidora: Infogrames Entertainment

Vôos atrasados incomodam muita gente, não é? Imagine três ou quatro então. Para evitar imprevistos nas decolagens ou extravios de bagagens, você entrará em cena e tornará a companhia organizada e rentável, liderando o ramo de transporte aéreo. Como diretor da empresa, controle as funções administrativas e estratégicas.
Tudo, da manutenção dos aviões ao treinamento de comissários e rotas das aeronaves, é sua responsabilidade. Não reclame!
As decisões são tomadas de um luxuoso escritório comercial.
Nota: 7,5

Deste bagunçado escritório você controla todo o fluxo dos aviões

Espere na entrada do aeroporto até que o avião chegue, para que os passageiros embarquem

Configuração: Windows 95, P1 133 mhz, 32 mb RAM, 2 mb vídeo, 100 mb HD, CD 4x.

Fly! 2 (PC)

Simulador de vôo, Terminal Reality Incorporation
Distribuidora: Greenleaf Distribuidora Limitada

Reconhecido e venerado entre os melhores simuladores pelos aspirantes a aviadores, a série aterrissa nos computadores.
Entre as novidades figuram o monomotor Pilatus PC-12 Turboprop e o helicóptero Bell 407 (popular mundialmente), além de todas as aeronaves da versão original, agora remodeladas. Guiados pelo realismo, a topografia dos cenários é convincente, e os cockpits, bastante detalhados. A simulação é fiel à experiência real, porém acaba agradando apenas aos usuários habituados ao gênero.
Nota: 7,0

O realismo é incrível. É impossível você não se sentir um piloto profissional

Siga as instruções do manual para conseguir decolar com o helicóptero. É complicado

Configuração: Windows 98, P2 333 mhz, 64 mb RAM, 16 mb vídeo, 1,3 gb HD, CD 4x.

Startopia (PC)

Esporte, Mucky Foot Productions Limited
Distribuidora:
Greenleaf Distribuidora Limitada

O objetivo é salvar antigas estações espaciais e usá-las como áreas portuárias para comércio. Durante a história, desenrolam-se relacionamentos com dez raças extraterrestres. E todas com necessidades e exigências próprias. Bancando o governador intergaláctico, enfrentam-se bandidos, pestes e manifestações populares. A briga ocorre porque três alienígenas (um deles, você) desejam assumir o comando. Mostre seus dotes administrativos e organize a população para torná-la auto-suficiente.

Nota: 8,0

"Ahhh! Vai me colocar chifres? Então agüenta este beliscão!"

Os alienígenas são bem engraçados. Eles possuem até discoteca com DJ

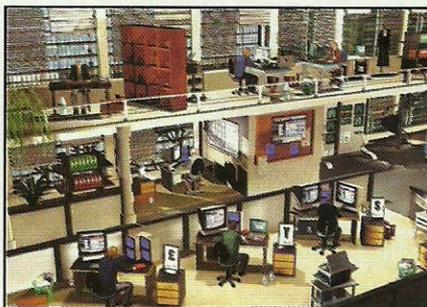
Configuração: Windows 95, P2 450 mhz, 64 mb RAM, 8 mb vídeo (3D), 300 mb HD, CD 4x.

Wall Street Trader (PC)

Estratégia, Monte Cristo Multimedia
Distribuidora: Infogrames Entertainment

Prepare-se para fritar a cuca ou, para quem não curte finanças, morrer entediado enquanto comanda os mercados financeiros do século 20. Após a morte de Lord Fleming, a filha Julieta assume o controle da empresa do pai. Você, como contratado da garota, agrega-se aos funcionários particulares na tarefa de administrar a companhia. Controle as ações em sete mercados. Indústrias da moda, da telecomunicação e da internet. Mesmo com gráficos fracos, é aconselhável ficar de olhos abertos para acompanhar os ganhos e perdas de capital.

Nota: 6,5

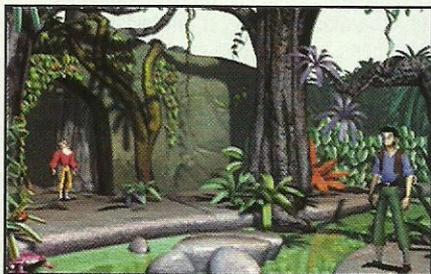
Esta é Julieta. Ela precisa de sua ajuda para manter os negócios do pai, assassinado

Primeiro contrate os funcionários. Você não consegue tomar conta dos negócios sozinho

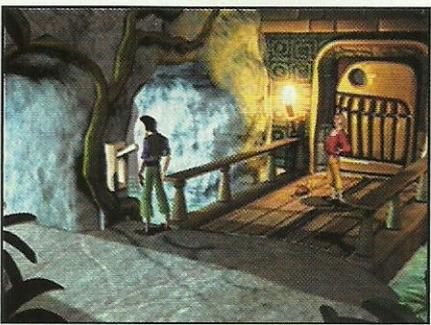
Configuração: Windows 95, P1 166 mhz, 32 mb RAM, 2 mb vídeo, 100 mb HV, CD 4x.

Ouro e Glória: O Caminho para El Dorado (PC)

Ação, Ubi Soft Entertainment Incorporation
Distribuidora: Brasoft

Viagem baseada no longa-metragem de animação dos estúdios DreamWorks. Aqui, assume-se o comando de Miguel e Túlio, dois vagabundos espanhóis à procura da cidade perdida de El Dorado. Os caras fogem da Europa e cruzam o oceano usando uma espécie de mapa do tesouro. No caminho, felizmente, muitos lances cômicos e enigmas para resolver. Os inimigos variam entre soldados, touros e mesmo vendedores mal-humorados. Para avançar, vale disfarçar-se de barril ou até vestir roupas femininas (que chique!).

Nota: 7,5

Alterne entre os personagens para prosseguir. Miguel é o mais forte, e Túlio, o inteligente

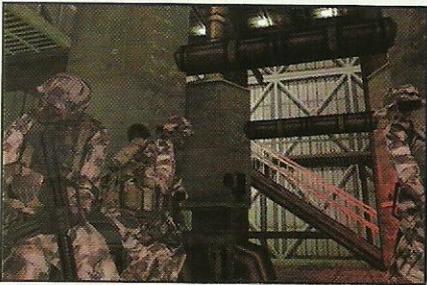
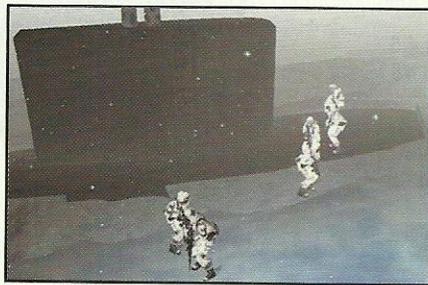
Os cenários estão bem parecidos com o desenho animado, além de supercativantes

O visual dos heróis é de última moda, pena que não encontramos estas roupas nas lojas

Configuração: Windows 95, P1 233 mhz, 32 mb RAM, 8 mb vídeo, 470 mb HD, CD 4x.

Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops Essentials (PC)

Ação, Red Storm Entertainment Incorporation
Distribuidora: Brasoft

Prepare-se para transformar-se num especialista em táticas militares. Pré-requisito? Idioma gringo na ponta da língua. Organizam-se várias avaliações (provas mesmo) que abrangem diversos assuntos. Desde armamentos a procedimentos em situações de risco. Após alcançar a boa nota, têm início as missões passadas ao esquadrão. Os gráficos são razoáveis, o som é bacana e os controles exigem treinamento rigoroso. O pecado mesmo é a dificuldade dos testes, que, absurdamente, estão em Inglês. Alerta à fabricante: no Brasil se fala o Português. Ou a Porsche, por exemplo, lançaria um carro por aqui com manual em alemão?

Nota: 5,0

Procure se esconder das câmeras. Fique atrás das pilastras para não ser percebido

As missões são para valer, lembre-se de cada procedimento ou a missão estará acabada

Configuração: Windows 95, P2 266 mhz, 64 mb RAM, 16 mb vídeo (3D), CD 4x.

Gangsters 2: The Mobster Sim (PC)

Estratégia, Eidos Interactive Limited
Distribuidora:
Greenleaf Distribuidora Limitada

O cenário é o submundo norte-americano da década de 30, e a vítima, Joey Bane. O sujeito teve o pai assassinado por capangas do mafioso Frankie Constantine e parte em busca de vingança a qualquer preço. No papel de Bane, percorra 25 fases espalhadas por quinze condados. Capangas contratados auxiliarão na jornada. Quanto mais prestígio conseguir, mais ajudantes terá. Bole estratégias e distribua os comparsas em áreas específicas para surpreender o inimigo. O caminho é longo até o malfeitor.

Nota: 6,0

Organize um ataque usando um veículo. Um ataque a pé é muito perigoso

"Que tal uma partida de truco"

Use o mapa para identificar os pontos da cidade, um hospital é sempre bem-vindo

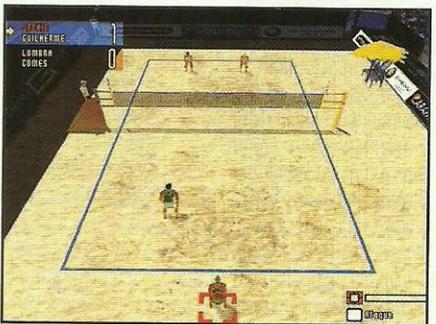
Configuração: Windows 95, P2 266 mhz, 64 mb RAM, 8 mb vídeo, 600 mb HD, CD 4x.

Beach Volleyball (PC)

Esporte, Carapace Game Development
Distribuidora: Infogrames Entertainment

A muvuca está armada. Mais de 50 profissionais do vôlei de praia, vindos de treze países, reúnem-se para disputas suadas. O destaque é a brasileira Jaqueline, campeã olímpica. Se preferir, é possível criar atletas virtuais inéditos. Entre saques, bloqueios e cortadas, brilha-se em arenas de Los Angeles, Sydney e Rio de Janeiro. Conforme o torneio, escalam-se times femininos, masculinos ou mistos. Apesar da licença da Federação Internacional de Vôlei, as partidas têm visual muito aquém do esperado.

Nota: 4,5

Depois da vitória os jogadores vão se refrescar embaixo do guarda-sol, tomando um refrigerante

Após o saque, corra em direção à rede para recepcionar a bola adversária

Os brasileiros apresentam-se em peso, pena que os gráficos não estão à altura

Configuração: Windows 95, P2 300 mhz, 32 mb RAM, 8 mb vídeo, 250 mb H

Ronaldo Testa

Vanishing Point

Fases secretas
No modo arcade, submodo stunt driver, conquiste a pontuação seguindo a tabela:

Prova	Pontos	Veículo
The Long Jump	-	Lotus Spirit Sport 350
Twists & Turns 1	080	Audi TT Quattro
Single Criss Cross	155	Ford Mustang Cobra SVT 1995
Hump Back Relay	237	BMW 325i
Twists & Turns 2	323	Alfa Romeo TTV 3.0 V6 24V
Tabletop Balloons	411	Toyota Supra
The Barrel Roll	503	Ford Focus Cosworth 2000
Twists & Turns 3	597	Dodge Viper GTR
Balloon Slalom	695	Lotus Elise
Double Criss Cross	796	TVR Cerbera 4.5
Bump'n'Balloons	900	Aston Martin V8 Vintage Le Mans
Twists & Turns 4	1007	Lotus Elise
Barrel Roll Relay	1117	Shelby Cobra 427 S/C
The Balloon Bowl	1221	Ford Explorer XLT 1996
Triple Criss Cross	1400	Shelby Cobra 427 S/C

"Aposto dezessete hambúrgueres como chego na linha de chegada em 1º lugar"

Cyberia

Mostrar créditos
Na tela de senhas, digite genius. Agora, no terminal, digite: tnrub sdc noillib a.

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: rig dock.
Fase 2: meet gia.
Fase 3: skeet shoot.
Fase 4: big kiss.
Fase 5: going up.
Fase 6: easy ride.
Fase 7: zapped.
Fase 8: big shock.
Fase 9: catwalk.
Fase 10: steal plane.
Fase 11: rough ride.
Fase 12: open ocean.
Fase 13: island run.
Fase 14: valley run.
Fase 15: port flyby.
Fase 16: underground.
Fase 17: pit stop.
Fase 18: ice cream.
Fase 19: cold feet.
Fase 20: door man.
Fase 21: locked out.
Fase 22: sliceomatic.
Fase 23: not friends.
Fase 24: listen in.
Fase 25: genius.
Fase 26: red light.
Fase 27: drug store.
Fase 28: unsafe door.
Fase 29: graffiti.
Fase 30: you with me.

The Bombing Islands

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 41: 10 (E), 2 (O), Q (P), 8 (E), A (P).
Fase 42: 3 (O), 10 (P), A (C), 2 (E), 6 (E).
Fase 43: 3 (P), J (E), 4 (P), 5 (P), 5 (O).
Fase 44: 10 (E), 2 (O), 10 (O), 9 (P), 6 (O).
Fase 45: 8 (P), K (P), 4 (C), 7 (E), 5 (P).
Fase 46: 3 (O), 10 (P), 4 (C), Q (P), 9 (O).
Fase 47: 10 (O), 10 (O), 6 (E), A (E), 5 (O).
Fase 48: 3 (P), 8 (E), 3 (C), 8 (O), 5 (P).
Fase 49: 7 (P), 9 (E), 2 (E), 8 (C), 5 (P).
Fase 50: 2 (P), 4 (E), 2 (O), 9 (E), 6 (E).
Fase 51: J (P), 3 (C), 6 (E), 7 (E), 7 (C).
Fase 52: 7 (P), 8 (O), 8 (C), J (C), 6 (O).
Fase 53: 9 (E), 5 (C), 2 (O), 8 (E), A (P).
Fase 54: 9 (P), 7 (O), 2 (C), 6 (P), 8 (C).
Fase 55: 5 (O), Q (E), 5 (C), 5 (O), 7 (C).
Fase 56: A (E), 8 (C), A (E), 5 (O), A (P).
Fase 57: 8 (C), 5 (O), 8 (C), 8 (E), J (C).
Fase 58: 9 (O), 7 (P), 4 (C), 3 (O), Q (P).
Fase 59: 6 (E), 4 (E), 2 (P), 9 (E), 2 (O).
Fase 60: 2 (O), 9 (E), 5 (C), 5 (O), A (E).
LEGENDA
C: copas.
E: espadas.
O: ouro.
P: paus.

"Cansei de ser um palhaço bobo, agora nem o Cavaleiro das Trevas me deterá"

Twisted Metal

Mostrar espelho retrovisor
Durante a partida, aperte Start + →.

Mostrar lista de adversários
Durante a partida, aperte Start + ←.

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Cyburbia): ✕, □, △, △, △.
Fase 2 (Freeway Free for All): ✕, □, □, ○, △.
Fase 3 (River Park Rumble): ✕, △, □, ○, □.
Fase 4 (Rooftop Combat): □, △, ✕, ○, ✕.
Fase 5 (Warehouse District Warfare): ○, △, □, ○, ○.
Fase 6 (Minion): △, ✕, ○, □, △.

Truques
Na tela de senhas, digite:
Enfrentar cinco adversários: □, △, ○, □, □.
Infinita carga munição: △, #, □, ○, ○.
Infinita carga turbo: △, ✕, △, △, ○.
Veículo invencível: □, △, ✕, #, ○.
Visão aérea (apertar 2 + Start): ○, ○, △, ✕, #.
Obs.: substituir # por espaço.

"Não compraria sorvete com este cara. Acha que entraria numa fria dessas?"

Twisted Metal 2: World Tour

Fases secretas
No modo two player challenge, na tela de seleção de fases, digite:
Fase Cyburbia: ↓, ↑, L1, R1.
Fase Rooftop: ↓, ←, R1, ↓.
Fase Suicide Swamp: ↑, ↓, →, R1.

Movimentos especiais
Durante a partida, execute os seguintes movimentos:
Ataque freeze: ←, →, ↑.
Ataque mines: →, ←, ↓.
Ataque napalm: →, ←, ↑.
Ataque traseiro (freeze): ←, →, ↓, ←, →, ↑.
Ataque traseiro (gun): ←, →, ↓.
Ataque traseiro (napalm): ←, →, ↓, →, ←, ↑.
Movimento pulo: ↑, ↑, ←.
Veículo blindado (temporário): ↑, ↑, →.
Veículo invisível (temporário): →, ↓, ←, ↑.

Personagens secretos
Na tela de seleção de veículos, digite:
Personagem Minion: L1, ↑, ↓, ←.
Personagem Sweet Tooth: ↑, L1, △, →.

Seleção de veículos aleatória
Na tela de seleção de veículos, aperte R1.

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:

• Personagem Axel
Fase 1 (Moscow): ✕, △, ✕, ✕, #, #.
Fase 2 (Paris): ○, △, □, #, △, #.
Fase 3 (Amazonia): △, △, □, ○, ○, #.
Fase 4 (New York): #, △, □, □, ✕, #.
Fase 5 (Antarctica): ✕, ✕, △, □, △, ○.
Fase 6 (Holland): ○, ✕, ○, △, ○, ○.
Fase 7 (Hong Kong): △, ✕, ○, ✕, ✕, ○.
Fase 8 (Dark Tooth): △, □, △, □, #, □.

• Personagem Grasshopper
Fase 1 (Moscow): △, ✕, ○, #, #, #.
Fase 2 (Paris): ✕, △, ○, □, □, ○.
Fase 3 (Amazonia): #, ✕, ○, ○, △, ○.
Fase 4 (New York): ○, △, ✕, ○, #, □.
Fase 5 (Antarctica): ✕, □, □, ○, #, △.
Fase 6 (Holland): △, △, ✕, □, ○, △.
Fase 7 (Hong Kong): ○, □, □, ○, ✕, △.
Fase 8 (Dark Tooth): ✕, #, ✕, □, □, #.

• Personagem Hammerhead
Fase 1 (Moscow): #, △, ✕, ✕, ✕, #, □.
Fase 2 (Paris): #, ✕, △, □, ✕, △.
Fase 3 (Amazonia): △, #, #, #, ✕, ○.
Fase 4 (New York): △, △, ✕, △, ✕, ✕.
Fase 5 (Antarctica): △, ✕, △, ○, ✕, □.
Fase 6 (Holland): △, □, □, ✕, □, #.
Fase 7 (Hong Kong): ○, △, ○, □, □, △.
Fase 8 (Dark Tooth): ○, ○, ○, #, △, ✕.

• Personagem Mr. Grimm
Fase 1 (Moscow): △, △, ✕, ✕, ○, #.
Fase 1 (Paris): ○, ✕, △, ○, △, ✕.
Fase 1 (Amazonia): ✕, ○, ○, △, △, △.
Fase 1 (New York): △, #, #, ○, ✕, ○.
Fase 1 (Antarctica): ○, △, ✕, △, ✕, #.
Fase 1 (Holland): ✕, ✕, △, #, ○, ✕.
Fase 1 (Hong Kong): #, ✕, ○, △, □, □.
Fase 1 (Dark Tooth): #, □, △, ○, ○, △.

• Personagem Mr. Slam
Fase 1 (Moscow): ✕, ✕, △, □, ✕, #.
Fase 1 (Paris): ✕, #, #, ○, ✕, □.
Fase 1 (Amazonia): ○, △, □, #, □, ✕.
Fase 1 (New York): △, ✕, ○, □, #, ○.
Fase 1 (Antarctica): △, #, △, ○, △, △.
Fase 1 (Holland): #, ○, #, #, ○, #.
Fase 1 (Hong Kong): □, #, #, △, #, △.
Fase 1 (Dark Tooth): □, #, □, △, ○, ✕.

• Personagem Outlaw 2
Fase 1 (Moscow): #, ✕, ○, #, △, #.
Fase 1 (Paris): △, △, ✕, ○, △, #.
Fase 1 (Amazonia): △, □, □, □, △, #.
Fase 1 (New York): ○, ✕, △, △, △, #.
Fase 1 (Antarctica): ✕, △, ○, ✕, △, #.
Fase 1 (Holland): ✕, □, □, #, △.
Fase 1 (Hong Kong): #, △, ✕, □, ✕, ✕.
Fase 1 (Dark Tooth): #, ○, ✕, #, △, #.

• Personagem Road Kill
Fase 1 (Moscow): ○, ✕, △, □, □, #.
Fase 1 (Paris): △, #, △, #, #, ○.
Fase 1 (Amazonia): ✕, ✕, △, ○, □, △.
Fase 1 (New York): ○, #, #, ✕, #, ✕.
Fase 1 (Antarctica): #, △, □, ✕, ○, #.
Fase 1 (Holland): ✕, #, #, △, #, □.
Fase 1 (Hong Kong): △, △, □, △, ○, △.
Fase 1 (Dark Tooth): △, ○, ✕, △, □, ✕.

• Personagem Shadow
Fase 1 (Moscow): □, #, #, △, △, #.
Fase 1 (Paris): ✕, △, ✕, □, ○, △.
Fase 1 (Amazonia): ✕, ✕, ○, #, △, ✕.
Fase 1 (New York): ✕, #, #, ✕, ○, □.
Fase 1 (Antarctica): ○, ✕, ○, ○, ✕, ○.
Fase 1 (Holland): ○, △, □, △, □, #.
Fase 1 (Hong Kong): ○, #, △, #, □, ✕.
Fase 1 (Dark Tooth): ○, △, #, △, ○, #.

• Personagem Spectre
Fase 1 (Moscow): ○, △, ✕, ✕, △, #.
Fase 1 (Paris): #, △, □, ○, ○, ✕.
Fase 1 (Amazonia): ○, ✕, △, □, △, ✕.
Fase 1 (New York): #, ✕, ○, ✕, ✕, △.
Fase 1 (Antarctica): ✕, #, #, #, ○, △.
Fase 1 (Holland): △, #, #, □, ✕, □.
Fase 1 (Hong Kong): ✕, △, ✕, △, ○, □.
Fase 1 (Dark Tooth): ✕, ○, ○, ○, #, △.

• Personagem Thumper
Fase 1 (Moscow): ○, #, #, △, ✕, #.
Fase 1 (Paris): ✕, □, □, ○, ○, △.
Fase 1 (Amazonia): △, ✕, ○, #, □, #.
Fase 1 (New York): ✕, ✕, △, △, ✕, △.
Fase 1 (Antarctica): △, △, □, #, #, #.
Fase 1 (Holland): ✕, △, ✕, #, □, △.
Fase 1 (Hong Kong): △, #, #, □, △, #.
Fase 1 (Dark Tooth): △, #, □, □, ✕, ○.

• Personagem Twister
Fase 1 (Moscow): ✕, #, #, △, ○, #.
Fase 2 (Paris): △, ✕, ○, ○, ✕, △.
Fase 3 (Amazonia): #, △, □, ✕, □, ○.
Fase 4 (New York): ✕, △, ✕, ○, ✕, #.
Fase 5 (Antarctica): ○, #, #, ✕, □, △.
Fase 6 (Holland): #, ✕, ✕, #, #, ○.
Fase 7 (Hong Kong): ✕, ✕, △, ✕, □, #.
Fase 8 (Dark Tooth): ✕, □, #, □, △, ○.

• Personagem WartHog
Fase 1 (Moscow): △, #, #, △, □, #.
Fase 2 (Paris): △, □, □, □, ✕, □.
Fase 3 (Amazonia): ○, □, □, ○, ✕, ✕.
Fase 4 (New York): ✕, □, □, #, ✕, ○.
Fase 5 (Antarctica): #, ✕, ○, △, #, □.
Fase 6 (Holland): △, ✕, △, □, #, ✕.
Fase 7 (Hong Kong): ○, ✕, △, ○, #, ○.
Fase 8 (Dark Tooth): ○, □, #, ○, ○, □.

Obs.: substituir # por espaço.

Truques
Durante a partida, digite:
Divisão de tela vertical: segure ↑ e aperte Select.
Mostrar lista de armas: Select + ↓.
Ocultar radar: Select + ←.
Visão aérea: segure ↑ e aperte Select.

Truques (senhas)
Durante a partida, digite:
Arma super machine gun: segure R2 e aperte, ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
Infinita carga munição: segure R2 + L2 e aperte, ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
Veículo invencível: segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte, ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.

"Todo mundo quer comprar um automóvel, mas acho que esta caminhonete é perfeita"

Driving Emotion Type-S

Divisão GT
Durante a partida, no modo arcade, vença:
Provence Beginner (dificuldade C)
Provence Expert (dificuldade B)
Suzuka Circuit East Course (dificuldade D)
Suzuka Circuit International Racing Course (dificuldade A)
Tsukuba Circuit (dificuldade D)
Urban Highway Beginner (dificuldade C)
Urban Highway Expert (dificuldade B)
West Coast (dificuldade D).

Fases Provence Beginner (dificuldade C)
No modo arcade, vença a divisão 3, Provence Expert (dificuldade B).

Fases Suzuka Circuit East Course (dificuldade D)
No modo arcade, vença a divisão 3, Suzuka Circuit International Racing Course (dificuldade A).

Fases Urban Highway Beginner (dificuldade C)
No modo arcade, vença a divisão 3, Urban Highway (dificuldade B).

Fases West Coast (dificuldade D)
No modo arcade, vença a divisão 3, Tsukuba Circuit (dificuldade D).

Veículos secretos 1
Durante a partida, no modo arcade, vença:
Provence Beginner (dificuldade C)
Divisão 3: Nissan Primera 2.0Te-V.
Divisão 2: Toyota Chaser Tourer V.
Divisão 1: Toyota Supra.
Divisão GT: Castrol Supra.
Provence Expert (dificuldade B)
Divisão 3: Mitsubishi Pajero Super Exceed.
Divisão 2: Subaru Impreza WRX STi Version VI.
Divisão 1: Castrol Mugen NSX e Porsche 911 GT3.
Divisão GT: Mobil 1 NSX, TS020 GT-one e Cube x.
Suzuka Circuit East Course (dificuldade D).
Divisão 3: BMW 328 Ci.
Divisão 2: Subaru Legacy Touring Wagon GT-B.
Divisão 1: TVR Griffith Blackpool B340.
Divisão GT: Calsonic Skyline.
Suzuka Circuit International Racing Course (dificuldade A).
Divisão 3: Honda S2000.
Divisão 2: Nissan Fairlady Z Version S 2by2.
Divisão 1: Ferrari F50.
Divisão GT: Pennzoil Nismo GTR.
Tsukuba Circuit (dificuldade D).
Divisão 3: Toyota Lexus IS 200.
Divisão 2: Mitsubishi GTO Twinturbo.
Divisão 1: Honda NSX S Zero.
Divisão GT: Denso Supra GT.
Urban Highway Beginner (dificuldade C).
Divisão 3: Mitsubishi FTO GP versionR.
Divisão 2: Porsche Boxster S.
Divisão 1: Ferrari 360 Modena.
Divisão GT: FK/Massimo Cerumo Supra.
Urban Highway Expert (dificuldade B).
Divisão 3: Alfa Romeo Alfa GTV 3.0 V6 24V.
Divisão 2: Mitsubishi Lancer GSR Evolution VI.
Divisão 1: Mazda RX-7 FD3S.
Divisão GT: Arta Zexel Skyline.
West Coast (dificuldade D)
Divisão 3: Honda Integra typeR.
Divisão 2: Nissan Silvia spec-R.
Divisão 1: Nissan Skyline GT-R V-spec.
Divisão GT: Raybrig NSX.
Veículos secretos 2
No modo line training, conquiste recordes nas fases Autocross 1, Autocross 2, Autocross 3 e Autocross 4.

MX 2002: Featuring Ricky Carmichael

Movimentos especiais
Durante a partida, enquanto salta, digite:
Bar Hop: △, △.
Can Can: ⊡, ⊡.
Cat Nac: ⊗, ◎, ◎.
Catwalk: ⊡, △.
Cliff Hanger: ◎, △.
Coffin: △, ◎.
Cordova: ◎, △, △.
Disco Can: ⊡, ⊡, ⊡.
Heart Attack: ⊗, △.
Heart Breaker: segure ▼.
Heel Clicker: △.
Helicopter: ⊗, △, △.
Indian Air: ⊗.
Kiss Of Death: ◎, ◎.
La-Z-Boy: ◎, ⊗.
McMetz: △, △, △.
Mulisha Air: ⊗, ⊡.
Nac Nac: ⊡.
No Hander: ◎.
Nothing: ◎, ⊡.
Pendulum: ⊡, ◎.
Rocket Air: ⊗, ◎.
Rodeo Air: △, ⊗.
Saran Wrap: △, ⊡.
Seat Grab: ⊗, ⊗.
Suicide Flip: segure ▲.
Superman Indian: ⊗, ⊗, ⊗.
Switchblade: ⊡, ⊗.

"Esta é minha empinada. Não façam isso em casa, tenho muitos anos de treino"

War Jetz: World Destruction League

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1-1 (completa): hpkzpjcqwbnv.
Fase 1-2 (completa): bsyzptgkcbnv.
Fase 1-3 (completa): hwpzpnkckbnv.
Fase 2-1 (completa): bpkdrgcqwbnw.
Fase 2-2 (completa): ysydrqgkcbnw.
Fase 2-3 (completa): bwpdrbkckbnw.
Fase 3-1 (completa): npkdswcqwbnw.
Fase 3-2 (completa): rs2dsrgkcbnw.
Fase 3-3 (completa): jwqdsdkckbnw.
Fase 4-1 (completa): zpldtzcqwbnw.
Fase 4-2 (completa): wsbdtxgkdbnw.
Fase 4-3 (completa): vwrdtjkckbnw.
Fase 5-1 (completa): dpndvjcqwbnw.
Fase 5-2 (completa): gscdvygkdbnw.
Fase 5-3 (completa): wwsdvnkckbnw.
Fase 6-1 (completa): jppdwncqwbnw.
Fase 6-2 (completa): jsfdwdgkdbnw.
Fase 6-3 (completa): wwtdwpkckbnw.
Fase 7-1 (completa): mpqdxmcqwbnw.
Fase 7-2 (completa): gsgdxhgkdbnw.
Fase 7-3 (completa): rwvdxykckbnw.
Fase 8-1 (completa): bprdpxcqwbnw.
Fase 8-2 (completa): yshdpkgkdbnw.

Truques
Na tela de senhas, digite:
Armas c/ carregamento rápido: nstnt.
Armas c/ tiro duplo: ndbmbs.
Armas c/ tiro rápido: frhs.
Armas nível 2 (weapon): hmmr.
Armas nível 3 (weapon): qd.
Fácil seleção de veículos: ndcsn.
Ganhar bux (10): wnnngs.
Ganhar bux (2 vezes): twfstd.
Ganhar escudos constantes: scrw.
Ganhar escudos: mrrmr.
Ganhar nível rápido: pyrs.
Instantânea vitória: smshng.
Mostrar boxes: bxdrw.
Mostrar way points: wypnt.
Personagem invencível: dngdm.
Seleção de fases: jmptt.
Todas as fases e truques: sprlzy.
Todos os filmes: grtd.
Todos os truques: twlvchts.
Veículos rápidos: zppy.

Veículos secretos
Durante a partida, complete as fases:
Marauder: Thailand 1, 2 e 3.
Nighthawk: New York City 1, 2 e 3.
Rocket Jet: Australia 1, 2 e 3.
Rolling Thunder: San Francisco 1, 2 e 3.
UFO: Antarctica 1, 2 e 3.

NBA Street

Equipes secretas
Em qualquer modo, vença as partidas:
Equipe 3LW: 20 vezes.
Equipe NYC Legends: 30 vezes.
Equipe SSX: 10 vezes.

Fases secretas
No modo city challenge, vença os street challenges:
Quadra Beacon Hill: #1.
Quadra Broad Street: #2.
Quadra Rucker Park: #6.
Quadra The Yard: #3.
Quadra Venice Beach: #4.
Quadra Yakatomni Plaza: #5.

Movimentos avançados (drible)
Durante a partida, segure qualquer comando de turbo e aperte ■:
Back Track
Breaking Uncle
Check Yo Bags
Criss-Cross
Crossed Out
Double Take
Flexnflow
Fro Fake
Funknflash
Immobilize
Left Behind
Left Ya
Off the Hook
Pump Fake
Roll On
Smooth Groove
Spinoff
Top Spin
Two Time
Wrap Around

Movimentos avançados (enterrada)
Durante a partida, segure qualquer comando de turbo e aperte ●:
Air Patrol
Air Raid
All That
Around the Way
Boomdown
Buckdown
Counter Strike
Direct Flight
Freestyle
Honey Dip
Jam City
Look Out Below
Mamma Jamma
Onslaught
Powerhouse
Put It Home
Rampage
Rapid Rise
Remix
Rise Up
Shockwave
Strikeforce
Uptempo

Movimentos especiais (drible)
Backtrack: segure L2 + R2 e aperte ■.
Breaking You Off: segure L1 + R1 + R2 e aperte ■.
Change Up: segure L1 + R2 e aperte ■.
Cyclone: segure L1 + L2 + R1 e aperte ■.
Double Cross: segure L1 + L2 + R1 e aperte ■.
Downshift: segure L2 + R1 e aperte ■.
Off the Chain: segure L1 + R1 e aperte ■.
Slip'n'Slide: segure L2 + R1 + R2 e aperte ■.
Streetwise: segure L1 + L2 e aperte ■.

Movimentos especiais (enterrada)
Around the World: segure L1 + R1 + R2 e aperte ●.
Backbreaker: segure L2 + R2 e aperte ●.
Dinner's Served (de frente): segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ●.
Dominator: segure L1 + L2 e aperte ●.
Dunkalicious: segure L1 + L2 + R2 e aperte ●.
Groundshaker: segure R1 + R2 e aperte ●.
Hammerdown: segure L1 + R1 e aperte ●.
Highrise: segure L1 + R2 e aperte ●.
Put It Home: segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ●.

Com esse visual você sabe que ele jogou nos anos 70

Special Delivery: segure L2 + L1 + R1 e aperte ●.
Superfly: segure L2 + R1 + R2 e aperte ●.
Wake Up Call: segure L2 + R1 e aperte ●.

Personagens secretos
No modo city challenge, vença os street challenges:
Personagem Biggs: #1.
Personagem Bonafide: #2.
Personagem DJ: #4.
Personagem Drake: #3.
Personagem Stretch: #6.
Personagem Takashi: #5.
Obs.: após vencer a partida, opte entre habilitar um personagem secreto.

Roupas secretas
No modo hold the court, termine o jogo.

Truques
Na tela de versus, aperte ■, ▲, ● e ✖, a quantidade de vezes indicadas e depois aperte qualquer direção no direcional:
Bola ABA: 0110.
Bola Beach: 0112.
Bola EA Big: 0140.
Bola Medicine: 0113.
Bola NuFX: 0130.
Bola Soccer: 0210.
Bola Volley: 0114.
Bola WNBA: 0120.
Clima de primavera: 1101.
Clima de verão: 1001.
Melhorar arremessos: 2130.
Infinito turbo: 2030.
Ligar mad handles: 3210.
Ligar Ultimate power: 3110.
Meias ABA: 4444.
Melhorar arremessos (3 pontos): 2230.
Melhorar dunking: 3010.
Melhorar explosive rims: 1240.
Melhorar gamebreaker: 1432.
Melhorar swats 3310.
Mostrar nomes dos personagens: 0123.
Ocultar informações da tela: 1412.
Personagens c/ cabeça grande: 4121.
Personagens c/ cabeça pequena: 4242.
Personagens pegajosos: 3410.
Personagens pequenos: 4040.
Piorar block: 3123.
Piorar gamebreaker: 1342.
Piorar steal: 3140.
Sem alley-oops: 3412.
Sem arremesso de 2 pontos: 3303.
Sem dunks: 3012.
Sem gamebreaker: 1442.
Sem indicador de arremesso: 4324.
Sem indicador e jogador: 4004.
Sem relógio de arremesso: 4403.
Sem replay automático: 1211.
Sem truques: 1111.
Sem turbo: 1443.
Uniformes autênticos: 0011.
Uniformes casuais: 1100.

Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops Essentials

Todas as respostas (CT Forces of the World)
Confira as respostas às avaliações:
Avaliação Cree::1
Questão 1: 4.
Questão 2: 2.
Questão 3: 3.
Questão 4: 1.
Questão 5: 4.
Avaliação Cree::2
Questão 1: 1.
Questão 2: 4.
Questão 3: aleatória.
Questão 4: 3.
Questão 5: 1.
Avaliação Cree::3
Questão 1: 3.
Questão 2: 2.
Questão 3: aleatória.
Questão 4: 3.
Questão 5: 1.
Avaliação Cree::final
Questão 1: 3.
Questão 2: 2.
Questão 3: aleatória.
Questão 4: 3.
Questão 5: 1.
Questão 6: 4.
Questão 7: aleatória.
Questão 8: 2.
Questão 9: 1.
Questão 10: 4.

Todas as respostas (Gear)
Confira as respostas às avaliações:
Avaliação Cree::1
Questão 1: 4.
Questão 2: 2.
Questão 3: 3.
Questão 4: 3.
Questão 5: 2.
Avaliação Cree::2
Questão 1: 2.
Questão 2: 3.
Questão 3: aleatória.
Questão 4: 3.
Questão 5: 2.
Avaliação Cree::3
Questão 1: 3.
Questão 2: aleatória.
Questão 3: 2.
Questão 4: aleatória.
Questão 5: 1.
Avaliação Cree::final
Questão 1: 1.
Questão 2: 3.
Questão 3: 4.
Questão 4: aleatória.
Questão 5: 2.
Questão 6: 1.
Questão 7: 3.
Questão 8: aleatória.
Questão 9: 3.
Questão 10: 4.

Todas as respostas (Historical Operations)
Confira as respostas às avaliações:
Avaliação Cree::1
Questão 1: 2.
Questão 2: 2.
Questão 3: 3.
Questão 4: 3.
Questão 5: 4.
Avaliação Cree::2
Questão 1: 1.
Questão 2: 2.
Questão 3: 4.
Questão 4: 4.
Questão 5: 3.
Avaliação Cree::3
Questão 1: 4.
Questão 2: 1.
Questão 3: aleatória.
Questão 4: 1.
Questão 5: 4.
Avaliação Cree::final
Questão 1: 3.
Questão 2: 2.
Questão 3: 2.
Questão 4: 2.
Questão 5: aleatória.
Questão 6: 1.
Questão 7: 1.
Questão 8: 2.
Questão 9: 2.
Questão 10: 3.

Todas as respostas (Intelligence)
Confira as respostas às avaliações:
Avaliação Cree::1
Questão 1: 4.
Questão 2: 2.
Questão 3: 3.
Questão 4: 1.
Questão 5: 3.
Avaliação Cree::2
Questão 1: 3.
Questão 2: 2.
Questão 3: aleatória.
Questão 4: 3.
Questão 5: 2.
Avaliação Cree::3
Questão 1: 4.
Questão 2: 4.
Questão 3: aleatória.
Questão 4: 4.
Questão 5: 2.
Avaliação Cree::final
Questão 1: 4.
Questão 2: 1.
Questão 3: 3.
Questão 4: aleatória.
Questão 5: 2.
Questão 6: 2.
Questão 7: 4.
Questão 8: 1.
Questão 9: 3.
Questão 10: 2.

Todas as respostas (Psychologic)
Confira as respostas às avaliações:
Avaliação Cree::1
Questão 1: 3.
Questão 2: 1.
Questão 3: 1.
Questão 4: 2.
Questão 5: 4.
Avaliação Cree::2
Questão 1: 2.
Questão 2: 3.
Questão 3: 1.
Questão 4: 3.
Questão 5: 4.
Avaliação Cree::3
Questão 1: 4.
Questão 2: 1.
Questão 3: aleatória.
Questão 4: 2.
Questão 5: 2.
Avaliação Cree::final
Questão 1: 3.
Questão 2: 1.
Questão 3: 4.
Questão 4: aleatória.
Questão 5: 2.
Questão 6: 3.
Questão 7: 1.
Questão 8: 2.
Questão 9: 4.
Questão 10: 1.

Todas as respostas (Tactics)
Confira as respostas às avaliações:
Avaliação Cree::1
Questão 1: 3.
Questão 2: 3.
Questão 3: 2.
Questão 4: 4.
Questão 5: 2.
Avaliação Cree::2
Questão 1: 2.
Questão 2: 2.
Questão 3: aleatória.
Questão 4: 1.
Questão 5: 4.
Avaliação Cree::3
Questão 1: 2.
Questão 2: aleatória.
Questão 3: 3.
Questão 4: 2.
Questão 5: 4.
Avaliação Cree::final
Questão 1: 3.
Questão 2: 1.
Questão 3: 2.
Questão 4: 4.
Questão 5: 3.
Questão 6: 3.
Questão 7: aleatória.
Questão 8: 1.
Questão 9: 2.
Questão 10: 1.

Todas as respostas (The Future)
Confira as respostas às avaliações:
Avaliação Cree::1
Questão 1: 4.
Questão 2: 2.
Questão 3: 3.
Questão 4: 1.
Questão 5: 3.
Avaliação Cree::1
Questão 1: 4.
Questão 2: 2.
Questão 3: 3.
Questão 4: 1.
Questão 5: 3.
Avaliação Cree::1
Questão 1: 4.
Questão 2: 2.
Questão 3: 3.
Questão 4: 1.
Questão 5: 3.
Avaliação Cree::final
Questão 1: 4.
Questão 2: 1.
Questão 3: 3.
Questão 4: aleatória.
Questão 5: 2.
Questão 6: 2.
Questão 7: 4.
Questão 8: 1.
Questão 9: 3.
Questão 10: 2.

Todas as respostas (The Future)
Confira as respostas às avaliações:
Avaliação Cree::1
Questão 1: 3.
Questão 2: 4.
Questão 3: 3.
Questão 4: 1.
Questão 5: 1.
Avaliação Cree::2
Questão 1: 2.
Questão 2: 1.
Questão 3: 3.
Questão 4: 2.
Questão 5: 4.
Avaliação Cree::3
Questão 1: 1.
Questão 2: 4.
Questão 3: 3.
Questão 4: 2.
Questão 5: 1.
Avaliação Cree::final
Questão 1: 3.
Questão 2: 3.
Questão 3: 3.
Questão 4: 3.
Questão 5: 2.
Questão 6: 3.
Questão 7: 2.
Questão 8: 3.
Questão 9: 2.
Questão 10: 4.

Soul Calibur

Controlar câmera (replay)
Durante o replay, aperte B.
Galeria especial Recollections: Slideshow
Compre todos os itens até o número 338.
Galeria especial The World of Souls and Swords: Posters
Compre todos os itens até o número 265.
Personagem Inferno
No modo mission, complete todos os objetivos. Depois, no modo arcade, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Xianghua e aperte Y + A. Feito isso, termine o jogo.

Roupas secretas
Na tela de seleção de personagens, aperte Y.
Tela de perfil limpa
Na tela de perfil dos personagens, L + R.
Tela de título dourada
Complete todas as missões no modo mission.
Tela de título preto e branco
Habilite o personagem Inferno e compre todos os itens no submodo Art Gallery.
Truques
No modo arcade, termine:
Cenário City of water: 7 vezes.
Cenário The Colosseum: 9 vezes.
Cenário Water labyrinth: 6 vezes.
Personagem Cervantes: 10 vezes.
Personagem Hwang Sung Kyung: 1 vez.
Personagem Lizardman: 3 vezes.
Personagem Rock: 5 vezes.
Personagem Seung Mina: 8 vezes.
Personagem Siegfried: 4 vezes.
Personagem Yoshimitsu: 2 vezes.
Personagem Edge Master
No modo arcade, termine usando todos os personagens.
Bônus secretos
No modo mission battle, complete as fases e, no modo art gallery, compre:

Galeria (Profile of Warriors 2)

Itens	Pontos	Prêmios
186	80	
187	80	
188	200	Missão Water Labyrinth 2
189	80	Astaroth (Martial Arts no Exhibition Theatre)
190	80	
191	80	
192	80	
193	80	
194	80	
195	80	
196	80	
197	80	
198	200	Hwang Sung Kyung (Martial Arts no Exhibition Theatre)
199	200	Missão Proving Grounds 2
200	80	
201	80	
202	80	
203	200	Galeria The Vast World: Fan Art
204	80	
205	80	
206	80	
207	200	Yoshimitsu (Martial Arts no Exhibition Theatre)
208	80	
209	80	
210	80	
211	80	
212	80	
213	80	
214	80	
215	200	Missão Ostrheinsburg Castle 2

Galeria (End of the Quest: Endings)

Itens	Pontos	Prêmios
216	80	
217	200	Galeria The Vast World 2: Fan Art
218	80	
219	80	
220	80	
221	80	
222	80	
223	80	
224	200	Seleção de armas (na tela de seleção de personagens, aperte L)
225	80	Lizardman (Martial Arts no Exhibition Theatre)
226	80	
227	80	
228	80	
229	80	Siegfried (Martial Arts no Exhibition Theatre)
230	80	Maxi 2 (Martial Arts no Exhibition Theatre)
231	80	
232	80	
233	80	Rock (Martial Arts no Exhibition Theatre)
234	80	
235	80	
236	80	
237	80	
238	80	
239	80	Seung Mina (Martial Arts no Exhibition Theatre)
240	80	
241	80	
242	80	
243	80	
244	80	
245	80	

Galeria (End of the Quest 2: Endings)

Itens	Pontos	Prêmios
246	80	
247	80	
248	80	
249	80	
250	80	
251	80	Cervantes (Martial Arts no Exhibition Theatre)
252	80	
253	80	
254	80	
255	80	
256	80	Edge Master (Martial Arts no Exhibition Theatre)
257	80	
258	80	
259	80	
260	80	
261	80	
262	80	
263	80	
264	80	
265	80	Personagens metálicos (na tela de seleção de personagens, aperte R)

Galeria especial (The World of Souls and Swords: Posters)

Itens	Pontos	Prêmios
323	2000	
324	2000	
325	2000	
326	2000	
327	2000	
328	3000	
329	2500	
330	2500	
331	2500	
332	2500	
333	2500	
334	2200	
335	2200	
336	2000	
337	2000	
338	2000	

"Esta é a minha pose. Quero me tornar um power ranger. Será que estou bem?"

Austin Powers: Oh Behave!

Truques
Na tela de senhas, digite:
Efeito sonoro Evacuation 1: get you.
Efeito sonoro Evacuation 2: jumbo.
Efeito sonoro Goo sound: no mojo.
Efeito sonoro Peeing: magpie.
Efeito sonoro So who is he?: idiot.
Tela Austin Steam: teething.
Tela Bust an O-Ring: space.
Tela de descanso Flowers & Evil: christmas.
Tela de descanso Moving logos: grace.
Tela Driving: hands.
Tela Elvis Lives: springer.
Tela Fembot Vanessa: stein.
Tela Foxy Felicity: look.
Tela Hands Up: tears.
Tela Ivana: cctv.
Tela Sausages: two of us.
Tela Swallow's Eye: dog.

"Acho que entrei no jogo errado. Parece que estou nas aventuras do Pac-Man"

Disney's Atlantis: The Lost Empire

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2 (Ulysses): dcnc.
Fase 3 (Cove Causeway): xdkv.
Fase 4 (Fire Trial): cfcs.
Fase 5 (Ice Trial): dhcv.
Fase 6 (Volcano Bed): tjjt.
Fase 7 (Atlantis Internal): jmfj.
Fase 8 (Treachery): qnfs.

Razor Freestyle Scooter

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: y2qxmznhnllqlblm9l.
Fase 3: gj9zp35tr0qqlbcv1n.
Fase 4: ywgbrdttt00llbhxws.
Fase 5: h0sqtnvtw000vbhyns.
Fase 6: 2111yq7ty010zbhvfs.
Fase 7: m2d98xbt00202bhwbs.

WWF Attitude

Todas as fases/senhas (career)
Na tela de senhas, digite:
• Personagem Kane
Fase 1 (vs. Gangrel): jbkbrqjg.
Fase 2 (vs. Road Dogg): hfgfsthk.
Fase 3 (vs. Taka): gdhdtsgj.
Fase 4 (vs. Jeff Jarret): fhdhlmfc.
Fase 5 (vs. Triple H): dgfgmldb.
Fase 6 (vs. Bossman): ckbknpcf.
Fase 7 (vs. Godfather): bjcjpnbd.
Fase 8 (vs. Shamrock): tmsmghtr.
Fase 9 (vs. Stone Cold Steve Austin): sltlhgsq.
Fase 10 (vs. Edge): rpqpjkrt.
Fase 11 (vs. Val Venis): qnrnkjqs.
Fase 12 (vs. Al Snow): prnrbcpm.
Fase 13 (vs. X-Pac): nqrqcbnl.
Fase 14 (vs. Billy Gun): mtltdfmp.
Fase 15 (vs. Sable): lsmsfdln.
Fase 16 (vs. Undertaker): kmjcqrkh.
Fase 17 (vs. The Rock): jlkbrqjg.
Fase 18 (vs. Mankind): hpgfsthk.
• Personagem Sable
Fase 1 (vs. X-Pac): qchrqhhg.
Fase 2 (vs. Billy Gun): tdjstjjk.
Fase 3 (vs. Undertaker): sfktskkj.
Fase 4 (vs. Kane): mgblmbbc.
Fase 5 (vs. The Rock): lhcmlccb.
Fase 6 (vs. Mankind): pjdmpddf.
Fase 7 (vs. Goldust): mkfpmffd.
Fase 8 (vs. Gangrel): hlqghqqr.
Fase 9 (vs. Road Dogg): gmrhgrrq.
Fase 10 (vs. Taka): knsjksst.
Fase 11 (vs. Jeff Jarret): jptkjtts.
Fase 12 (vs. Triple H): cqlbcllm.
Fase 13 (vs. Bossman): brmcbmml.
Fase 14 (vs. Godfather): fsndfnnp.
Fase 15 (vs. Shamrock): dtpfdffn.
Fase 16 (vs. Stone Cold Steve Austin): rlgqrggh.
Fase 17 (vs. Edge): qmhrqhhg.
Fase 18 (vs. Val Venis): tnjstjjk.
• Personagem Triple H
Fase 1 (vs. The Rock): bhcqbtkb.
Fase 2 (vs. Mankind): kdffkpbk.
Fase 3 (vs. Goldust): jfkdjncj.
Fase 4 (vs. Gangrel): cgbhcrjc.
Fase 5 (vs. Road Dogg): bhcgbqkb.
Fase 6 (vs. Taka): fjdkftgf.
Fase 7 (vs. Jeff Jarret): dkfjdshd.
Fase 8 (vs. Bossman): rlqmrcnr.
Fase 9 (vs. Godfather): qmrlqbpq.
Fase 10 (vs. Shamrock): tnsptflt.
Fase 11 (vs. Stone Cold Steve Austin): sptnsdms.
Fase 12 (vs. Edge): mqrlmhsm.
Fase 13 (vs. Val Venis): lrmqlgtl.
Fase 14 (vs. Al Snow): psntpkpq.
Fase 15 (vs. X-Pac): ntpsnjrn.
Fase 16 (vs. Billy Gun): hlgchmdh.
Fase 17 (vs. Sable): gmhbglfg.
Fase 18 (vs. Undertaker): knjfkpbk.
• Personagem X-Pac
Fase 1 (vs. Mankind): sckdcjgg.
Fase 2 (vs. Goldust): rdgldnkk.
Fase 3 (vs. Gangrel): qfhmfgjj.
Fase 4 (vs. Road Dogg): pgdsgfcc.
Fase 5 (vs. Taka): nhfthdbb.
Fase 6 (vs. Jeff Jarret): mjbqjcff.
Fase 7 (vs. Triple H): lkcrkbdd.
Fase 8 (vs. Bossman): klsdltrr.
Fase 9 (vs. Godfather): jmtfmsqq.
Fase 10 (vs. Shamrock): hnqbnrtt.
Fase 11 (vs. Stone Cold Steve Austin): gprcpqss.
Fase 12 (vs. Edge): fqnjqpmm.
Fase 13 (vs. Val Venis): drpkrnll.
Fase 14 (vs. Al Snow): cslgsmpp.
Fase 15 (vs. Billy Gun): btnhtlnn.
Fase 16 (vs. Sable): tljnbkhh.
Fase 17 (vs. Undertaker): smkpcjgg.
Fase 18 (vs. Kane): rngldhkk.

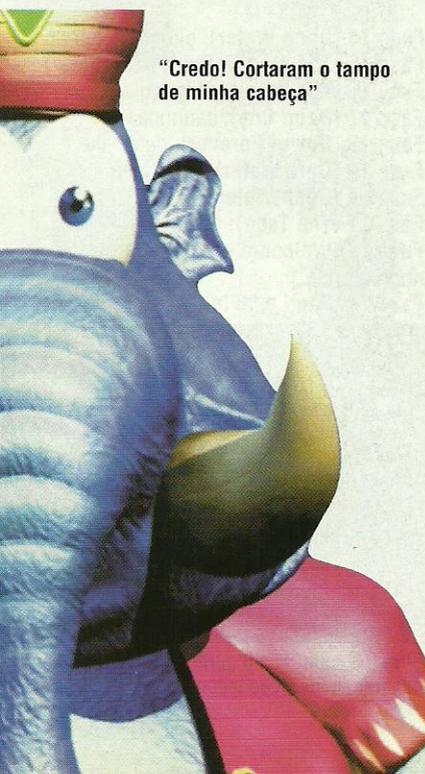
"Amigo, depois do combate vamos até aquele bar abocanhar um sanduíche de ovo?"

Austin Powers: Welcome to my Underground Lair

Truques
Na tela de senhas, digite:
Efeito sonoro Evil Dr: doctor.
Efeito sonoro Hug: hug.
Efeito sonoro Mini-Me Hehe: mini laugh.
Efeito sonoro Plan 2: another plan.
Efeito sonoro Table Problem: table.
Efeito sonoro The Boss: supervisor.
Mensagem 1: laser.
Mensagem 2: bigglesworth.
Mensagem 3: mojo.
Personagem invencível (mojo maze): invincible.
Personagem rápido (mojo maze): 125cc.
Tela Alpha-Dog: swallow.
Tela de descanso Flowers and Evil: christmas.
Tela de descanso Moving Logos: grace.
Tela Evil & Mini-Me: bangers.
Tela Evil CCTV: ivana yum.
Tela Evil Look: foxy.
Tela Evil Tears: stickup.
Tela Evil-Stein: tasty fembot.
Tela Mini-Me Hands: driving.
Tela Mini-Me in Space: oil ring.
Tela Springer Evil: elvis.
Tela Teething: steam.

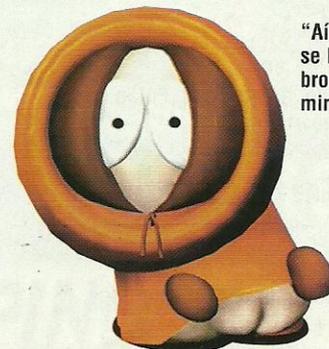
Diddy Kong Racing

Truques
Na tela de senhas, digite:
Bananas reduzem velocidade: bogusbananas.
Desligar balões: byebyeballoons.
Desligar zippers: zapthezippers.
Ganhar bananas (10): freefruit.
Mostrar créditos: whodidthis.
Mostrar ROM checksum: dodgyrommer.
Opção music test: jukebox.
Permitir personagens iguais: doublevision.
Personagens agressivos: timetolose.
Personagens grandes: arnold.
Personagens pequenos: teenyweenies.
Poder máximo: freeforall.
Sem bananas (multiplayer): noyellowstuff.
Sem limites para bananas: vitaminb.
Só balões amarelos: bodyarmor.
Só balões arco-íris: oppositesattract.
Só balões azuis: rocketfuel.
Só balões verdes: toxicoffender.
Só balões vermelhos: bombsaway.
Transformar som da buzina: blabbermouth.
Veículos off-road: offroad.

"Quem passou batom nos meus pneus? Vou pedir pra passar na minha boca louca"

"Credo! Cortaram o tampo de minha cabeça"

South Park Rally

Localização dos extra credits
Durante a partida, procure nos seguinte locais:
Fase 4th of July:
atrás do edifício South Park Public Acess.
Fase Christmas Day: atrás do carro azul, próximo ao checkpoint 3.
Fase Cow Days:
no centro do mapa, dentro do celeiro.
Fase Easter Egg Hunt: logo no início, suba na montanha pela direita.
Fase Halloween:
em frente à igreja do cemitério.
Fase Memorial Day: próximo às rachaduras no chão, ao lado do foguete.
Fase New Year's Eve: próximo ao antigo checkpoint 1 da fase Memorial Day.
Fase Rally Days #1:
após o checkpoint 3, atrás da casa rosa.
Fase Rally Days #2: vire à esquerda na primeira ponte e siga ao túnel do trem.
Fase Read-A-Book Day: próximo à ponte, ao lado da guarita.
Fase Spring Cleaning: após o checkpoint 2, próximo à fonte d'água suja.
Fase Thanksgiving: na rampa próxima do celeiro, por dentro do pneu.
Fase Valentines Day:
após a boate, siga pela margem do lago.

Truques
No modo championship, complete os objetivos:
Campeonato 4th of July:
vença a fase Memorial Day.
Campeonato Christmas Day:
vença a fase Thanksgiving.
Campeonato Cow Days:
vença a fase Rally Days #2.
Campeonato Easter:
vença a fase Read-A-Book Day.
Campeonato Halloween:
vença a fase 4th of July.
Campeonato Memorial Day:
vença a fase Pink Lemonade.
Campeonato New Year's Eve:
vença a fase Christmas.
Campeonato Pink Lemonade:
vença a fase Easter Egg Hunt.
Campeonato Read-A-Book Day:
vença a fase Spring Cleaning.
Campeonato Spring Cleaning:
vença a fase Valentine's Day.
Campeonato Thanksgiving:
vença a fase Halloween.
Campeonato Valentine's Day:
vença a fase Cow Days.
Opção cheat sheet: vença a fase Rally Days #1, sem pegar itens.
Opção random checkpoints:
vença o modo championship.
Opção speech test:
vença o modo championship.
Fase Big Day Al's: vença a fase Cow Days.
Fase Farm: vença a fase Rally Days #2.
Fase Forest: vença a fase Spring Cleaning.
Fase Mountain:
vença a fase Read-A-Book Day.
Fase Rally Days #2:
vença a fase Rally Days #1.
Fase Sewer: vença a fase Valentine's Day.
Fase Volcano:
vença a fase Pink Lemonade.
Personagem Bebe:
perca a fase Cow Days, sem curar-se.
Personagem Big Gay Al:
vença a fase Pink Lemonade.
Personagem Damian: vença a fase New Year's Eve, ninguém deve pegar a chave.
Personagem Grandpa:
vença a fase Halloween.
Personagem Ike: na fase Memorial Day, pegue a vaca de ouro sobre o avião.
Personagem Jesus:
vença a fase Christmas.
Personagem Mephisto:
vença a fase 4th of July.
Personagem Mr. Garrison: na fase Ative Rally Days #2, ative os checkpoints.
Personagem Mr. Mackey:
vença a fase Spring Cleaning.
Personagem Mrs. Cartman: na fase Pink Lemonade, entregue as limonadas sem que dos adversários cheguem aos checkpoints.
Personagem Ned: na fase 4th of July, pegue treze itens.
Personagem Satan:
vença a fase New Year's Eve.
Personagem Scuzzlebutt:
na fase Easter Egg Hunt, pegue a vaca de ouro próxima à cachoeira.
Personagem Sheila Broflovski: na fase Easter Egg colete a torta que está nas montanhas próximo ao edifício South Park Public Acess.
Personagem Shelly:
vença a fase Valentine's Day.
Personagem Starvin Marvin:
na fase Thanksgiving, perca sem coletar nenhum item.
Personagem Terrance and Phillip:
na fase Christmas Day, procure por quatro vacas de ouro: 1) atrás da casa na cor verde, próxima ao checkpoint 1; 2) nas montanhas, após o checkpoint 2; 3) atrás da casa nas cores laranja e verde, após o checkpoint 3; 4) entre duas casas na cor verde, próxima ao checkpoint 4.
Todos os skins: na fase Valentine's Day, pegue três vacas de ouro: duas localizadas nas torres e uma dentro do quadro de patinadores, na selva.

"Aí, gente boa, se liga no bronzeado de minha poupança"

Desert Strike: Return to the Gulf

Apresentação secreta
Na tela de título, quando o avião sobrevar, aperte C.
Economizar combustível
Durante a partida, voe sobre as águas.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2 (Scud Buster): kqajjtp.
Fase 3 (Embassy City): wllabed.
Fase 4 (Nuclear Storm): btobklw.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Ganhar vidas (5): tqqqlom.
Ganhar vidas (10): bqqqaez.

É melhor começar a tomar banho... ou vai querer este sujeito te ensinando?

Dynamite Headdy

Seleção de fases
Na tela com a mensagem Game Start, digite C, A, ←, →, B.

Dynamite Duke

Opções secretas
Na tela com a mensagem Press Start, deixe o cursor sobre option e aperte C, C, C, C, C, C, C, C, C, C, Start.

Double Dragon 5: The Shadow Falls

Truques
Na tela do menu principal, digite:
Enfrentar chefes: C, →, A, B, A, B, B, ←.
Enfrentar adversário imitador: ↑, C, B, A, ↓, A, B, C, ←, C, B, A, →, A, B, C.

Devilish

Truques
Na tela do título, aperte Start. Então segure A + C + ← e aperte Start.

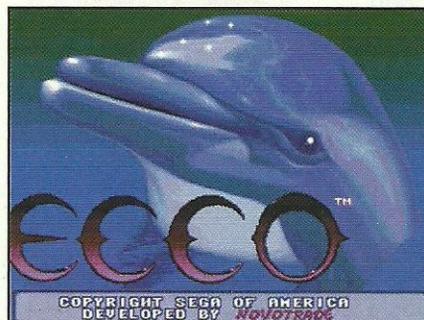
Double Dragon 3: The Arcade Game

Menu secreto
Passada a tela do logotipo Flying Edge, segure A + B + C.

Ecco 2: The Tides of Time

Menu debug
Durante a partida, mova o golfinho para esquerda ou direita, pause ele de frente e aperte A, B, C, B, C, A, C, A, B.
Todas as fases/senhas (dificuldade normal)
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Crystal Springs): mkuyfzeb.
Fase 2 (Fault Zone): eefjpgza.
Fase 3 (Two Tides): cvdtvaza.
Fase 4 (Skyway): szxhcldb.
Fase 5 (Sky Tides): mgkatndb.
Fase 6 (Tube of Medusa): mgoadeza.
Fase 7 (Aqua Tubeway): kjbbchza.
Fase 8 (Skylands): ayqvhxeb.
Fase 9 (Fin to Feather): euxfcyxa.
Fase 10 (Eagle's Bay): uefjlpdb.
Fase 11 (Asterite's Cave): slidtvxa.
Fase 12 (Maze of Stone): esknpqxa.
Fase 13 (Four Islands): agpdsfbd.
Fase 14 (Sea of Darkness): imekdnxa.
Fase 15 (Vents of Medusa): wvsyvxya.
Fase 16 (Gateway): sdojwxeb.
Fase 17 (Moray Abyss): uwuxhwxa.
Fase 18 (Sea of Birds): ecsevxya.
Fase 19 (The Eye): uahbjyqe.
Fase 20 (Big Water): uallooga.
Fase 21 (Deep Ridge): wmfscsod.
Fase 22 (The Hungry Ones): qympuwje.
Fase 23 (Secret Cave): uksfqnpe.
Fase 24 (Lunar Bay): yopvqnpe.
Fase 25 (Black Clouds): imywmhle.
Fase 26 (Gravitorbox): wxjhuwje.
Fase 27 (Globe Holder): odnjuwje.
Fase 28 (Dark Sea): ivsrbwda.
Fase 29 (New Machine): ipfhtcia.
Fase 30 (Vortex Queen): wowtkbda.
Fase 31 (Epilogue): gipzzgba.
Fase 32 (Atlantis): epodjzha.
Fase 33 (Fish City): oqtkgdfa.
Fase 34 (City of Forever): wyftoxka.
Todas as fases/senhas (dificuldade hard)
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Crystal Springs): moaxeafb.
Fase 2 (Fault Zone): icvthjza.
Fase 3 (Two Tides): qgfpdaza.
Fase 4 (Skyway): yemflpdb.
Fase 5 (Sky Tides): qymclpdb.
Fase 6 (Tube of Medusa): awvuhjza.
Fase 7 (Aqua Tubeway): yawzhjza.
Fase 8 (Skylands): cdundafb.
Fase 9 (Fin to Feather): qszgoyxa.
Fase 10 (Eagle's Bay): odtswodb.
Fase 11 (Asterite's Cave): snzloyxa.
Fase 12 (Maze of Stone): asjvkpxa.
Fase 13 (Four Islands): eeplggdb.
Fase 14 (Sea of Darkness): ywjykpxa.
Fase 15 (Vents of Medusa): olfudaza.
Fase 16 (Gateway): iotsdafb.
Fase 17 (Moray Abyss): khaipyxa.
Fase 18 (Sea of Birds): whrihbza.
Fase 19 (The Eye): mggmvbre.
Fase 20 (Big Water): mgkwasga.
Fase 21 (Deep Ridge): osexovod.
Fase 22 (The Hungry Ones): ycrvofje.
Fase 23 (Secret Cave): mqrhcrpe.
Fase 24 (Lunar Bay): quoxcrpe.
Fase 25 (Black Clouds): asxaykle.
Fase 26 (Gravitorbox): odjtgake.
Fase 27 (Globe Holder): gjmrgake.
Fase 28 (Dark Sea): mxurvmla .
Fase 29 (New Machine): cewxdyha.
Fase 30 (Vortex Queen): kichpwaa.
Fase 31 (Epilogue): ybqetfba.
Fase 32 (Atlantis): ithupbia.
Fase 33 (Fish City): cyqfjsba.
Fase 34 (City of Forever): epwxfjha.

Ecco – The Dolphin

Desligar trilha sonora
Durante a partida, pause e aperte A, A, A, A, A.
Menu debug
Durante a partida, mova o personagem para esquerda ou direita, pause ele de frente e aperte →, B, C, B, C, ↓, C, ↑.
Personagem invencível
Na tela com o nome da fase, segure A + Start. Depois, durante a partida, solte os comandos e aperte Start.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2 (Undercaves): aaaaaaaa.
Fase 3 (The Vents): aannaann.
Fase 4 (The Lagoon): ndrbrikr.
Fase 5 (Ridge Water): hyaugflv.
Fase 6 (Open Ocean): fncqwbmt.
Fase 7 (Ice Zone): dwffzbmv.
Fase 8 (Hard Water): anananan.
Fase 9 (Cold Water): ioooooo.
Fase 10 (Jurassic Beach): mdebrcbo.
Fase 11 (Pteranodon Pond): jnxfrcbs.
Fase 12 (Origin Beach): aaaannnn.
Fase 13 (Island Zone): nnnnaaaa.
Fase 14 (Deep Water): gkbqlfby.
Fase 15 (The Marble Sea): aanaanaa.
Fase 16 (The library): fdgxqqlc.
Fase 17 (Deep City): aannnnaa.
Fase 18 (City of Forever): detswciy.
Fase 19 (Dark Water): nnaannaa.
Fase 20 (Deep Water 2): eqaaknlc.
Fase 21 (The Tube): fivepods.
Fase 22 (Welcome to the Machine): nnnnnnnn.
Fase 23 (The Last Fight): knlmlmlc.

"Olá, pessoal, sou o golfinho Flipper. Depois das filmagens, jogo videogame"

Mortal Kombat 3

Movimentos especiais
Durante a partida, quando a mensagem Finish Her/Him aparecer, digite:

Cyrax
Animality (perto): ↑, ↑, ↓, ↓.
Babality: →, →, ←, HP.
Fatality 1 (média): ↓, ↓, ↑, ↓, HP.
Fatality 2 (perto): ↓, ↓, →, ↑, R.
Friendship: R, R, R, ↑.

Jax Briggs
Animality (perto):
segure LP e aperte →, →, ↓, →.
Babality: ↓, ↓, ↓, LK.
Fatality 1 (perto):
segure B e aperte ↑, ↓, →, ↑.
Fatality 2 (longe): R, B, R, R, LK.
Friendship: LK, R, R, LK.

Kabal
Animality (perto):
segure HP e aperte →, →, ↓, →.
Babality: R, R, LK.
Fatality 1 (dois passos): ↓, ↓, ←, →, B.
Fatality 2 (perto): R, B, B, B, HK.
Friendship (longe): R, LK, R, R, ↑.

Kano
Animality (perto):
segure HP e aperte B, B, B.
Babality: →, →, ↓, ↓, LK.
Fatality 1 (perto):
segure LP e aperte →, ↓, ↓, →.
Fatality 2 (perto): LP, B, B, HK.
Friendship: LK, R, R, HK.

Kung Lao
Animality (perto): R, R, R, R, B.
Babality: ↓, →, →, HP.
Fatality 1: R, B, R, B, ↓.
Fatality 2 (dois passos): →, →, ←, ↓, HP.
Friendship (dois passos): R, LP, R, LK.

Liu Kang
Animality (dois passos): ↓, ↓, ↑.
Babality: ↓, ↓, ↓, HK.
Fatality 1: →, →, ↓, ↓, LK.
Fatality 2: ↑, ↓, ↑, ↑, B + R.
Friendship: R, R, R, ↓ + R.

Nightwolf
Animality (perto): →, →, ↓, ↓.
Babality: →, ←, →, ←, LP.
Fatality 1 (perto): ↑, ↑, ←, →, B.
Fatality 2 (longe): ←, ←, ↓, HP.
Friendship (longe): R, R, R, ↓.

Sektor
Animality (perto): →, →, ↓, ↑.
Babality: ←, ↓, ↓, ↓, HK.
Fatality 1 (dois passos): LP, R, R, B.
Fatality 2 (longe): →, →, →, ←, ←, B.
Friendship (longe): R, R, R, R, ↓.

Shang Tsung
Animality (longe):
segure HP e aperte R, R, R.
Babality: R, R, R, LK.
Fatality 1 (perto): segure LP e ↓, →, →, ↓.
Fatality 2 (perto): segure LP e R, B, R, B.
Friendship: LK, R, R, D.

Sheeva
Animality (perto): R, B, B, B, B.
Babality: ↓, ↓, ↓, ←, HK.
Fatality 1 (perto): →, ↓, ↓, →, LP.
Fatality 2 (perto):
segure HK e aperte ←, →, →.
Friendship: segure HP e aperte →, →, ↓, →, solte HP, e aperte HP.

Sindel
Fatality 1 (longe): R, R, B, R, B.
Fatality 2 (perto): R, B, B, R + B.
Animality: →, ↑, ↑, HP.
Friendship: R, R, R, R, R, ↑.
Babality: R, R, R, U.

Smoke
Animality (perto): ↓, →, →, B.
Babality: ↓, ↓, ←, ←, HK.
Fatality 1 (longe): ↑, ↑, →, ↓.
Fatality 2 (dois passos):
segure R + B e aperte ↓, ↓, →, ↑.
Friendship (longe): R, R, R, HK.

Sonya Blade
Animality (perto):
segure LP e aperte ←, →, ↓, →.
Babality: ↓, ↓, →, LK.
Fatality 1 (dois passos):
segure B + R e aperte ↑, ↑, ←, ↓.
Fatality 2 (longe): ←, →, ↓, ↓, R.
Friendship: ←, →, ←, ↓, R.

Stryker
Animality (dois passos): R, R, R, B.
Babality: ↓, →, →, ←, HP.
Fatality 1 (perto): ↓, →, ↓, →, B.
Fatality 2 (longe): →, →, →, LK.
Friendship: LP, R, R, LP.

Sub-Zero
Animality (perto): →, ↑, ↑.
Babality: ↓, ←, ←, HK.
Fatality 1 (perto): B, B, R, B, R.
Fatality 2 (longe): ←, ←, ↓, ←, R.
Friendship: LK, R, R, ↑.

LEGENDA
B: block.
HK: high kick.
HP: high punch.
LK: low kick.
LP: low punch.
R: Run.

Seleção de personagens aleatória
Na tela de seleção de personagens, segure ↑ e aperte Start.

Seleção de personagens secreta
Na tela de seleção de personagens, digite →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, → e aperte Select.

Truques
Na tela do menu principal, digite:
Modo tournament:
segure L e R e aperte Start.
Opção kool: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, A, B, A.
Opção kooler:
Select, A, B, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.
Opção Scott's stuff:
X, B, A, Y, ↑, ←, ↓, →, ↓.
Opção sound test: A, Y, B, X.

Truques (fácil)
Na tela de versus, aperte os botões HP, LP e LK, respectivamente, na quantidade de vezes indicada:
Acelerar ação: 191 191.
Aumentar tempo p/ fatality: 955 955.
Desligar arremessos: 100 100.

Desligar defesa: 020 020.
Desligar rasteira: 091 293.
Desligar seqüências: 999 995.
Desligar tempo e mínimo dano: 432 234.
Desligar tempo e recarregar energia: 012 012.
Energia em 25% (J1): 707 000.
Energia em 25% (J2): 000 707.
Energia em 50% (J1): 033 000.
Energia em 50% (J2): 000 033.
Gancho rápido: 688 688.
Gancho teletransportador: 221 557.
Infinita barra de corrida: 466 466.
Infinito tempo: 445 000.
Luta no escuro c/ personagens mutáveis: 985 125.
Luta no escuro: 688 422.
Mensagem No fear EB botton sky dive max condition: 282 282.
Mensagem There is no knowledge, that is not power: 123 926.
Minijogo Galaga: 642 468.
Minijogo Scott's slots: 987 655.
Modo deathmatch: 944 944.
Modo tournament: 989 898.
Mostrar créditos: 120 120.
Ocultar barras de energia: 987 123.
Personagens invisíveis: 449 449.
Personagens mutáveis: 460 460.
Vencedor enfrenta Motaro: 969 141.
Vencedor enfrenta Noob Saibot: 769 342.
Vencedor enfrenta Shao Kahn: 033 564.
Vencedor enfrenta Smoke: 205 205.

"Socorro! Estou praticando cooper enquanto este mané quer jogar tômbola"

Ronaldo Testa

DREAMCAST

Daytona USA
Começar na última volta
7C96D81DC0705041
7C95D81D00000003
Infinito tempo
56D778C80000085B
Sempre 1º lugar
25C4685AC0707041
25C7685A00000000
Todos os veículos
1B841ADE0000FFFF
Veículo turbinado (botão A)
B06537D820704E1E
6663605E00003FFF

Dead or Alive 2
50% de energia (J1)
26F46D2740705064
26F76D2700000096
50% de energia (J2)
38822A2540705064
38812A2500000096
Baixa energia (J1)
26F76D2700000001
Baixa energia (J2)
38812A2500000001
Infinita energia (J1)
26F76D270000012C
Infinita energia (J2)
38812A250000012C
Sem energia (J1)
26F76D2700000000
Sem energia (J2)
38812A2500000000

Demolition Racer: No Exit
Máxima pontuação
7805D3E500007530
Máxima premiação (J1)
48AA1F2E0000000B
Sempre 1º lugar (J1)
BFB63A6A00000000

Donald Duck Goin' Quackers!
Renovar energia (botão X)
434915DCE0705041
FE91A6D800000101

Ducati World Racing Challenge
Código mestre (*1)
9C5D88F8
Código mestre (*2)
245EECA9
Máximo dinheiro
E7699B4F05F5E0FF
D0AB681E05F5E0FF
E7699B7F05F5E0FF
Todas as fases
9B89F93BFFFFFFFF
EC681B770000FFFF
Todas as fases completas
810E89C2E06ED041
E0705041
Todas as licenças
CED8049AE070D041
40705041
Todos os veículos
86CC09C50000FFFF
Obs.: (*1) deve ser colocado na primeira linha de códigos; (*2) deve ser colocado na última linha de códigos.

Crazy Taxi
Código mestre
22C5F54A00000002
Infinito tempo
B0163B330000173E
Infinito tempo por passageiro
63CB6AFF00000589
Máximo dinheiro
DF6842610098967F
Máximo dinheiro por passageiro
54F7BBC1000F423F

Crazy Taxi 2
Código mestre (*1)
9C5D88F8
Código mestre (*2)
245EECA9
Desligar setas e destino
424ADE4600000001
9E681CE100000001
Ganhar tempo (botão X)
9D2E1FE8A0704D9E
76F33DF70000FFFF
Infinito tempo por passageiro
2B1DEBFF0000FFFF
34C8BF3C80705040
Máximo dinheiro
BA7E40C6E0FF05F5
Máximo dinheiro por passageiro
E7E9FE5B05F50EFF
Pegue um balão p/vencer (crazy pyramid)
34C8BF3C80705040
34CEBF3C00000000
Todas as fases completas (crazy pyramid)
19F41E74FFFFFFFF
Veículo turbinado (botão X)
9D2E1FE8A0704D9E
64DDEE34000045A0
Obs.: (*1) deve ser colocado na primeira linha de códigos; (*2) deve ser colocado na última linha de códigos.

ECW Anarchy Rulz
Infinitos pontos p/ creation
2A676C5D00000000

ECW Hardcore Revolution
Infinitos pontos p/ creation
1E64166200000023

NINTENDO 64

Donkey Kong 64
Máximo em coins (Chunky)
817fcace00ff
Máximo em coins (Lanky)
817fca1200ff
Máximo em coins (Tiny)
817fca7000ff
Máximo em instruments (Chunky)
817fcad000ff
Máximo em instruments (Diddy)
817fc9b600ff
Máximo em instruments (Lanky)
817fca1400ff
Máximo em instruments (Tiny)
817fca7200ff
• Fase Creepy Castle
Ganhar golden bananas (5/Chunky)
817fcb160005
Ganhar golden bananas (5/Diddy)
817fc9fc0005
Ganhar golden bananas (5/Lanky)
817fca5a0005
Ganhar golden bananas (5/Tiny)
817fcab80005
Infinita banana (Chunky)
817fcade0064
Infinita banana (Diddy)
817fc9c40064
Infinita banana (Donkey)
817fc9660064
Infinita banana (Lanky)
817fca220064
Infinita banana (Tiny)
817fca800064
• Fase Jungle Japes
Ganhar golden bananas (5/Chunky)
817fcb0a0005
Ganhar golden bananas (5/Diddy)
817fc9f00005
Ganhar golden bananas (5/Donkey)
817fc9920005
Ganhar golden bananas (5/Lanky)
817fca4e0005
Ganhar golden bananas (5/Tiny)
817fcaac0005
Infinita banana (Chunky)
817fcad20064
Infinita banana (Diddy)
817fc9b80064
Infinita banana (Lanky)
817fca160064
Infinita banana (Tiny)
817fca740064
• Fase Angry Aztec
Ganhar golden bananas (5/Chunky)
817fcb0c0005
Ganhar golden bananas (5/Diddy)
817fc9f20005
Ganhar golden bananas (5/Lanky)
817fca500005
Ganhar golden bananas (5/Tiny)
817fcaae0005
Infinita banana (Chunky)
817fcad40064
Infinita banana (Diddy)
817fc9ba0064
Infinita banana (Lanky)
817fca180064
Infinita banana (Tiny)
817fca760064
• Fase Frantic Factory
Ganhar golden bananas (5/Chunky)
817fcb0e0005
Ganhar golden bananas (5/Diddy)
817fc9f40005
Ganhar golden bananas (5/Lanky)
817fca520005
Ganhar golden bananas (5/Tiny)
817fcab00005
Infinita banana (Chunky)
817fcad60064
Infinita banana (Diddy)
817fc9bc0064
Infinita banana (Donkey)
817fc95e0064
Infinita banana (Lanky)
817fca1a0064
Infinita banana (Tiny)
817fca780064
• Fase Gloomy
Ganhar golden bananas (5/Galleon/Chunky)
817fcb100005
Ganhar golden bananas (5/Galleon/Donkey)
817fc9f60005
Ganhar golden bananas (5/Galleon/Lanky)
817fca540005
Ganhar golden bananas (5/Galleon/Tiny)
817fcab20005
Infinita banana (Galleon/Chunky)
817fcad80064
Infinita banana (Galleon/Diddy)
817fc9be0064
Infinita banana (Galleon/Donkey)
817fc9600064
Infinita banana (Galleon/Lanky)
817fca1c0064
Infinita banana (Galleon/Tiny)
817fca7a0064
• Fase Fungi Forest
Ganhar golden bananas (5/Chunky)
817fcb120005
Ganhar golden bananas (5/Diddy)
817fc9f80005
Ganhar golden bananas (5/Lanky)
817fca560005
Ganhar golden bananas (5/Tiny)
817fcab40005
Infinita banana (Chunky)
817fcada0064
Infinita banana (Diddy)
817fc9c00064
Infinita banana (Donkey)
817fc9620064
Infinita banana (Lanky)
817fca1e0064
Infinita banana (Tiny)
817fca7c0064
• Fase Crystal Caves
Ganhar golden bananas (5/Chunky)
817fcb140005
Ganhar golden bananas (5/Diddy)
817fc9fa0005
Ganhar golden bananas (5/Lanky)
817fca580005
Ganhar golden bananas (5/Tiny)
817fcab60005
Infinita banana (Chunky)
817fcadc0064
Infinita banana (Diddy)
817fc9c20064
Infinita banana (Donkey)
817fc9640064
Infinita banana (Lanky)
817fca200064
Infinita banana (Tiny)
817fca7e0064
• Fase DK Isle
Ganhar golden bananas (5/Chunky)
817fcb180005
Ganhar golden bananas (5/Tiny)
817fcaba0005
Ganhar golden bananas (5/Lanky)
817fca5c0005
Ganhar golden bananas (5/Diddy)
817fc9fe0005

PLAYSTATION

Castlevania: Symphony of the Night
Ganhar nível rápido
80097becffff
Infinito gold
80097bf0ffff
Infinito HP
80097ba003e7
Infinito MP
80097bb003e7
Infinita carga heart
80097ba80063
Máximo attack
800f4bf61400
Máximo com
80097bbc03e7
Máximo guard
800f504e1400
Máximo int
80097bc003e7
Máximo lck
80097bc403e7
Máximo str
80097bb803e7
Superpulo (botões x + L1)
d40000000044
800733e40000
Todos os itens especiais 1
50000e020000
800979828180
Todos os itens especiais 2
500005020000
800979780303

Chicken Run
Código mestre
800a77000001
Máxima carga egg
800aa1d00063
Seleção de itens
Substitua ## pelo item desejado.
Slot 1
800aa20200##
Slot 2
800aa20400##
Slot 3
800aa20600##
Slot 4
800aa20800##
Slot 5
800aa20a00##
Slot 6
800aa20c00##
01: old butter knife
02: broken shears
03: wire cutters
04: poles
05: gloves
06: boots
07: night dress
08: rusty spoon
09: cooking weights
0a: matches
0b: fireworks
0c: tennis racket
0d: pram chassis
0e: strong cord
0f: broken ladder
10: bone
11: eggs
12: gears
13: tools
14: wood
15: oil can
16: tractor engine
17: drive chain
18: poles
19: yarn
1a: binoculars
1b: laundry
1c: gnome
Todos os itens do mapa
500009010000
300aa1f10001

Chocobo Racing
Máximo status (botão Select)
d007b1200100
8008d75a6363
d007b1200100
8008d75c6363
d007b1200100
3008d75e0063
Paralisar tempo
800303382400
Todas as classes
801e9290ffff
801e9292ffff

Todos as fases e personagens
801e929cffff
300af04f0008
Todas as músicas
800e9294ffff
800e9296ffff
Todos os filmes
801e9298ffff

Chocobo's Dungeon 2

Infinita energia (Chocobo)
80103fae6464
Infinito HP (Chocobo)
801026b803e7
Infinito HP (companheiro)
8010284403e7
Máximo aero spell (Chocobo)
3010401e0062
Máximo blitz spell (Chocobo)
3010401d0062
Máximo drain spell (Chocobo)
301040210062
Máximo fire spell (Chocobo)
3010401c0062
Máximo quake spell (Chocobo)
301040200062
Máximo thunder spell (Chocobo)
3010401f0062
Máximo nível de magias (Chocobo)
500003020000
8010401c6262
Máxima atk (Chocobo)
801055fa0063
Máximo def (Chocobo)
801055fc0063
Máximo gil
80103fa8967f
80103faa0098
Máximo HP (Chocobo)
80103fb203e7
Máximo HP (companheiro)
8010286003e7
Máximo nível (Chocobo)
301026bb0063
Máximo sp/def (Chocobo)
801055fe0063
Máximo status (Chocobo)
500003020000
801055fa0063
Nível rápido (Chocobo)
801026d60000
Nível rápido aero spell (Chocobo)
301040240000
Nível rápido blitz spell (Chocobo)
301040230000
Nível rápido drain spell (Chocobo)
301040270000
Nível rápido fire spell (Chocobo)
301040220000
Nível rápido quake spell (Chocobo)
301040260000
Nível rápido thunder spell (Chocobo)
301040250000
Nível rápido de magias
500003020000
801040220000

Clock Tower

Todos os finais (Helen)
800959FA 0101
800959FC 0101
800959FE 0101
Todos os finais (Jennifer)
800959F4 0101
800959F6 0101
800959F8 0101
Todos os hints
800959EA 0100
800959EC 0101
800959EE 0101
800959F0 0101
800959F2 0101
800959F4 0101

Clock Tower 2: The Struggle Within

Infinita carga gun
800709cc0063
Infinita carga machinegun
800709d40063
Infinita carga shotgun
800709d00063
Infinita munição
800709540063
Infinito HP
80070a180003
Infinito limit gauge
800d84f80700
Máxima pontuação
800d9990e0ff
800d999205f5
Paralisar tempo
80070a480000
80070a540000
Rate (x10.000)
800d84f0000a
Todos os finais e modo extra
8006f048ffff
Todos os hints
8006f04affff

Codename: Tenka

Arma burst laser
80019dea0001
Arma couble shot
80019de20001
Arma dual laser
80019de80001
Arma grenade
80019dee0001
Arma missile
80019dec0001
Arma rapid fire
80019de40001
Arma single laser
80019de60001
Infinita energia
80019dd80064
Infinita carga armor
80019dda00c8
Infinita carga laser
80059a700014
Infinita carga missile
8003b5c40004
80059a7a0004
Infinita munição
80059a6c0063
80059a780063
Item blue key
800519cc0001
Item green key
800519ca0001
Item purple key
800519d00001
Item red key
800519c80001
Item yellow key
800519ce0001

Colin McRae Rally

Paralisar tempo
800c65480000
Todos as fases e veículos
80010098ffff

Colin McRae Rally 2.0

Infinito tempo de reparo
d00675540000
800675562400
Instantânea vitória (botões L1 + R1)
d005966ef3ff
00e2bec0ff
Todas fases e veículos
8004d9e4ffff
Todos os truques
3004c66c00ff

Crash Bash

Aumentar tempo (botão L2)
d0063a92feff
300991790030
Infinita carga mine (J1)
800cad780003
Infinita carga mine (J2)
800cae1c0003
Infinita carga mine (J3)
800caec00003
Infinita carga mine (J4)
800caf640003
Infinita energia (J1)
8009d5620014
Infinita energia (J2)
8009d5ce0014
Infinita energia (J3)
8009d63a0014
Infinita energia (J4)
8009d6a60014
Máxima pontuação (J1)
8009ad7403e7
Máxima pontuação (J2)
8009ad7c03e7
Máxima pontuação (J3)
8009ad8403e7
Máxima pontuação (J4)
8009ad8c03e7
Máximo trophy
d005a6e00000
8005a6e00009
Personagens bosses fracos
8009d6e20000
Sem carga mine (J1)
800cad780000
Sem carga mine (J2)
800cae1c0000
Sem carga mine (J3)
800caec00000
Sem carga mine (J4)
800caf640000
Sem energia (J1)
8009d5620000
Sem energia (J2)
8009d5ce0000
Sem energia (J3)
8009d63a0000
Sem energia (J4)
8009d6a60000
Sem pontuação (J1)
8009ad740000
Sem pontuação (J2)
8009ad7c0000
Sem pontuação (J3)
8009ad840000
Sem pontuação (J4)
8009ad8c0000
Todas as gems
50000c020000
8005a7440001
Todos os crystals
500010020000
8005a75c0001
Todos os trophies
500011020000
8005a6f80001

Crash Team Racing

Todos os chefes derrotados
8008fb4ffff
Todos os prêmios
8008fba4ffff
8008fba6ffff
8008fba8ffff
8008fbaaffff
8008fbacffff
8008fbaeffff
8008fbb0ffff
8008fbb2ffff

Final Fantasy 7

Infinito HP e MP (todos os personagens)
8009c764 270f
8009c768 03e7
8009c7e8 270f
8009c7ec 03e7
8009c86c 270f
8009c870 03e7
8009c974 270f
8009c978 03e7
8009cb00 270f
8009cb04 03e7
8009ca7c 270f
8009ca80 03e7
8009c8f0 270f
8009c8f4 03e7
8009cb84 270f
8009cb88 03e7
8009c9f8 270f
8009c9fe 03e7
Infinita stamina (Chocobo)
800B7634 270F
Infinito HP (Cloud)
8009C764 270F
Infinito MP (Cloud)
8009C768 03E7
Máximo HP (Cloud)
8009C766 270F
Máximo MP (Cloud)
8009C76A 03E7
Todos os ataques limit (Cloud)
8009C75A 02DB
Personagem invencível c/ limite breaker (apertar L1 + L2 + s)
300F83E3 0001
300F844B 0001
300F84B3 0001
D0062D78 0085
800F5E6A 00FF
D0062D78 0085
800F5E9E 00FF
D0062D78 0085
800F5ED2 00FF
Todos os itens
500069020001
8009cbe0c600
5000c0020001
8009cCb2c680
Habilitar Ultima Weapon (Cloud)
8009cc88008f
Ganhar 999999 AP após cada luta
8009d7dce0ff
8009d7de05f5
Controlar Aries nos CDs 2 e 3
8009cbdeff03
Level rápido barra de limite
d00a14505e68
800a145000ff
d00a14529422
800a14522402
Ativar debug mode
8009a05c0041
8009abf60041
Infinito Gil
8009d260ffff
Level rápido
8009d7d8ffff

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: o código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

Ação Games Start classificados

OS ANÚNCIOS AQUI CLASSIFICADOS TAMBÉM SE ENCONTRAM NO SITE: WWW.ABRILCLASSIFICADOS.COM.BR

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA. PARA ANUNCIAR LIGUE: 3037-2720 OU DDG: 0800-132066

Aparelhos

Compro/Vendo/Troco Game
F:(0xx11)5512-6431/9787-4561
9873-5110/9695-3598.

Vendem-se

Vendo,Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex.
shopping.terra.com.br/gavideo
F:(0xx11) 6096-4137.

Locadoras

Aqui Videogames Novos e Seminovos.Jogos,acessórios Assistência Técnica.Entrega pessoal e Sedex.
F:(011)3846-1470/3846-4375.
Site: www.dragoon.com.br

Internet

www.abrilclassificados.com.br
Anuncie aqui e apareça também na internet. Um jeito moderno de de falar com o seu público. O novo site totalmente reformulado facilita a pesquisa do seu cliente.